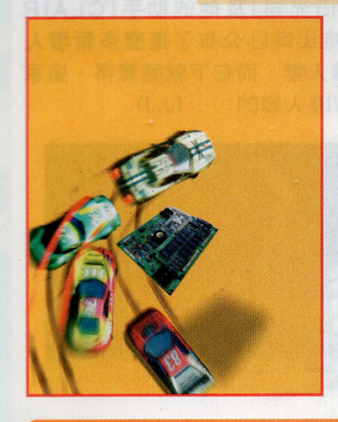

HKABC
ABC
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1998年9月25日
84
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
勁GAME當前、小心收掣不及……
R4
RIDGE RACER TYPE 4
每本港幣35元
隨書附送
日本AM SHOW
全接觸VCD
DC對應街機底板
NAOMI
性能直迫MODEL 3！
梦回三国扫描
免費附送
二大附錄
1.全新動畫消閒娛樂刊物
2.新類型人別冊
PLAYERS ZONE
GGENERATION
攻略最終回
遊戲誌陪你中秋打機食月餅
© NAMCO LTD.
4 895011 310844



第八十四號 目錄

遊戲索引（以遊戲性質及筆順排序）



SEGA 最新業務用底板登場！！

中秋打機食月餅，豬朋狗友齊齊請？！

新 GAME 介紹

攻略一族

玩家特區

遊戲誌附錄

隨書附送 不另收費

附錄 1 PLAYER ZONE

附錄 2 SD 高達 G 世代 別冊攻略

賞心樂事

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
電子郵件／cineaste@glink.net.hk
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／JAMES WONG、小健健、KOTARO、AGENT X、怪傑、積奇、非洲、古拉拉_B
◆特約筆者／喬丹、小琪、阿三、仁魂、HAJIME、LEYNOS
◆攻略部／FUKUDA、赤目黑龍、山寺良牙、MS、NASH、酒井明樹、零式迪爾、天草四郎時貞
◆封面設計／子濃
◆美術部／子濃、SING、ANDY LEUNG、佐治、癲、KEN、FUNG、樹、NAOMI
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆廣告部／吳學智 ATUS NG　電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888

STREET FAXER II Turbo

FAXER：米奇、J.J

世嘉正式公布 Dreamcast 押後推出！

在《SONIC ADVENTURE》發表會的時候，日本遊戲雜誌編輯就曾向世嘉社長問到Dreamcast會否延期推出。終於，世嘉在9月22日發表Dreamcast將會押後一星期，即在11月27日才推出。

其實押後推出在遊戲業界已是屢見不鮮的事情，每次抽後對那件產品的銷售都會造成壓力。以這次Dreamcast押後來說，由於年近日本新年，一般來說世嘉都需要在11月推出Dreamcast，否則就不會有足夠時間將主機分發到全國各地去銷售，較難製造熱潮。而且，新年前也是日本公司分紅的日子，如果太遲推出的話，便不能配合這個消費的黃金時期。

另外，日本人在新年期間大小店舖都會關門，消費活動都會冷卻下來，押後推出無形中令Dreamcast的銷售時間縮短，等到放假回來，他們有沒有那種熱忱去買新主機也成疑問，這肯定會為Dreamcast的銷售造成沉重的打擊。

業界對Dreamcast這次押後不表樂觀，還有些聲音認為世嘉畢竟也不會成功。如果世嘉想成功的話，11月27日的發售日實在不能再押後了。(米奇)



少年街霸 3 PS 版 12 月登場

7月才推出市面的街霸系列最新作《少年街霸3》，剛剛宣佈會在今年12月移植PS；雖然近年的格鬥遊戲移植到家用機的時間愈來愈短，但以《少年街霸3》這種大作來說就似乎有點意想不到，但以另一種角度來看，既然現在已經有大量遊戲畫面公開，亦有可能是表示CAPCOM一早就打算要在12月推出。

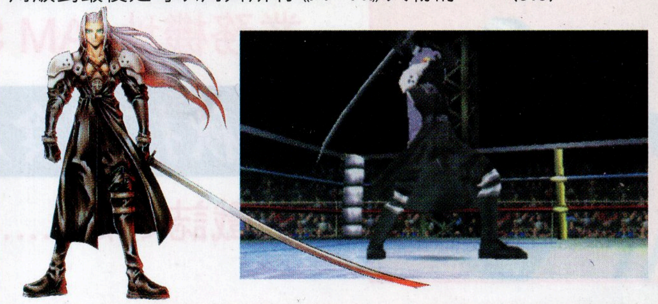
《少年街霸3》的最大特點，是加入了一種ISM選擇系統，玩者在戰鬥開始前可從3種戰鬥形態中選擇適合自己的使用，亦增加了「GUARD CRUSH」、「空中受身」等新系統，而在今次PS版之中，則會追加數個原創的戰鬥舞台，而擊中對手時的效果(爆炸位？)則會改以多邊形製作。(J.J)





錫菲羅士陪古蘭特齊齊劈友

EZ(EHRGEIZ)這個格鬥遊戲當日在街機推出時，隨着時間經過而出現了《FF VII》的主角「古蘭特CLOUD」及「TIFA」，可算是一個頗有特色的設計，可能是SQUARE見這一招收效不錯，所以最近便公布會在12月推出的PS版再加入3名《FF VII》的角色，他們分別是忍者少女「YUFFIE」、改造人「VINCENT」及《FF VII》最後首領「錫菲羅士SEPHIROTH」；除此之外，遊戲本身亦會追加兩名原創人物——格鬥家「增田光司」及他的助手「CLAIR ANDREWS」，由於在遊戲正式推出時已公布了這麼多新增人物，所以並不排除會再有其他隱藏人物，而在下就總覺得，這家用版到最後是可以用齊所有《FF VII》人物的……(J.J)



N64 加 RAM 抗戰到底

在9月6日~8日、英國倫敦舉行的「歐洲電腦貿易展」中，任天堂無聲無息地發表了一項大事——原來任天堂將會為N64推出擴張RAM，當接上任天堂後，可令機內的RAM數由4M增至8M byte，令主機能同時使用更多資料，某程度上可增加畫面的表現能力。

第一個使用這種擴張RAM的遊戲，會是ACCLAIM JAPAN的射擊遊戲《DUALORD 2》，今年11月推出，但最耐人尋味的，是這種擴張RAM暫時只會在歐美市場推出，據任天堂的發言人表示，擴張RAM原本是N64DD的輔助配件，但以盒帶遊戲為主的歐美市場又要求N64有更迫力的畫面，因此才會獨立發售。

既然原本作為N64DD重要配件之一的擴張RAM會獨立推出，是否意味着N64DD的推出價值已經愈來愈低呢？(J.J)



DC版KOF'98話唔埋有得養草薙京

SNK終於公佈了他們第一個真正在DC上推出的遊戲，一如大家所料，遊戲的名字是《拳皇'98(暫名)》、發售日暫時未定，但實際上可能會有多少的出入，因為這個DC版的拳皇是會以街機版《拳皇'98》為基礎來開發遊戲系統，由於DC的機能比NEO.GEO為高，這DC版應會加插不少動畫之類的新要素。

那麼，這個DC版和NEO GEO POCKET能否互相配合呢？雖然細節未有公佈，但SNK已清楚表示兩個版本是能互相配合的，更聲稱這將會是一個垮越街機及家庭機範疇的構思，唔知會唔會搞到平日可以用NEO GEO POCKET養住草薙京，然後返屋企放落DC打餐飽？(J.J)



用DREAMCAST底版唱卡拉OK？

世嘉剛剛公布，將會開發一部能同時使用DVD及通信卡拉OK機能的新型卡拉OK機，預計明年中推出，而最特別的，是這部機器將會使用DC的底版。

這部新機的名字是「DREAMSONG」，在DVD方面，主要會收錄一些對音色及畫面要求較高的中高年顧客，而通信卡拉OK的機能則能滿足年輕顧客的要求，隨時補充最新的歌曲。

既然MODEM是DC的標準裝備，那麼説不定遲些DC會推出卡拉OK配件，令玩家可以安坐家中DOWNLOAD最新歌曲，這樣便能消除過往在家唱卡拉OK不夠歌揀的缺點，你可會有興趣在家中開卡拉OK大會？(J.J)

BEAT MANIA 12月推出手提遊戲機版

KONAMI在接下來的日子，將會推出一系列手提遊戲機；首先在11月下旬，會推出具備了通信對戰機能的RPG《DUNGEON QUEST》，接着下來會有一個以心跳回憶為題材、會隨着時間改變親密度的《心跳腕錶遊戲》，除此之外，亦會有手提版的《BEAT MANIA》。



手提版的《BEAT MANIA》尺吋約為9.5×10cm，需要戴着耳筒來玩，至於玩法則和街機版分別不大，預計一共會有5首難易度不同的曲子，12月23日發售、暫定價格2980日圓。(J.J)

BEAT MANIA 手掣行貨有得返

下個星期最受注目的遊戲，相信也莫過於在港日都帶來一定熱潮的《BEAT MANIA》了，這個家用版的一大特色，是會推出一個專用的「唱盤控掣器」，但這類配件一向都是水貨商人炒賣的對像……各位這次大可放心，根據截稿前的最新情報，SCE七間PS代理店(即係PS專頁經常提到嗰7間呢……)將會以合理的價錢推出一批《BEAT MANIA》唱盤控掣器(300元有找)，由於數量相當有限，想買嘅話不妨趁呢兩日去訂定貨先啦。(J.J)

GAME ECHO

賣舊GAME好搵過賣新嘢！？

TEXT:J.J

「最近玩緊邊隻 GAME 呀？」
「講你都唔會信，我最近响屋企翻玩緊紅白機隻 DQ 3」
「係咩？其實我最近都翻玩緊《第 2 次超級機械人大戰》……」
類似以上的對話，最新在下已經聽過不少。玩舊GAME的人其實任何時代也會有，但最近玩舊GAME就似乎成為了一陣熱潮，今次就讓我們來作一個小小的探討，看看為何會有這種現像出現。

本小利大樂於投資

對於賣GAME行業來説，一般新GAME都會有一個差別不大的來貨價，而除了個別例子外，零售商在每隻遊戲售出時只能賺取數十元的利潤，然而一旦該遊戲的反應未如理想，很多時便會一下子大幅度降價，若售價低於入貨價便即是倒貼，而且即使是這樣亦不一定能保證遊戲能全部售出；殘留下來的貨便會成為所謂的「死貨」，由於新遊戲往往來貨價要數百元一隻，就算賣出了一百隻也好，賣剩十隻便等如白做。

相比之下，舊GAME的原價就較有彈性，雖然有一些著名的遊戲到現在仍然賣得很貴，甚至達到炒賣的程度，但一般來説都是很便宜的，有時候數十元買回來的舊作，可以用二百多元賣出，利潤比賣新GAME好得多，而且亦不怕大幅降價，皆因其入貨價實在是低得很。

寧玩舊 GAME 唔玩新

近年本地遊戲機雜誌中，很多都會有介紹舊機經典遊戲的篇幅，加上在續編不斷推出的環境下，不少機迷會寧願「反撲歸真」，找回某些名作的早期集數來玩，《FF》、《DQ》、《超級機械人大戰》這些都是其中較為多人買的系列。

事實上，在電視遊戲的發展中，一向都會有系統一集比一集複雜的問題，當遊戲系統複雜到一定程度後，就往往會嚇怕了平常少玩GAME的人，因為對大部份人來説，打機只是一種消遣，沒理由要先看完一本數十頁厚的説明書才可以開始玩吧，他們會寧願玩十多年前的遊戲，喜歡它們簡單、直接。

翻版手掣機加速潮流

遊戲界的翻版問題一向嚴重，最近就更有一部看起來以為只是翻版N64手掣、細看之下才知道是內藏1000個紅白機遊戲的遊戲機在市場出現，由於售價不算太貴，縱使所謂的1000個遊戲只是不斷重複着同一堆名字，但對不少機迷來説已經很足夠，所以銷量似乎相當不錯，報章雜誌亦視玩這部1000合1遊戲機視為打機新潮流，加速了大家玩舊GAME的興趣。



除了翻版機之外，最近GAMEGEAR亦改以低價、用另一種手法推出市面，雖然GAMEGEAR已經再沒有新遊戲推出，但因為夠平，而且始終也是一部彩色手提遊戲機，所以銷量亦出奇地好，據業內人仕透露，遲些可能會再有一批平價MEGA DRIVE遊戲帶推出市面，有興趣的人不妨多加留意。

36th AMUSEMENT MACHINE SHOW

每年一度，由JAMMA(JAPAN AMUSEMENT MACHINERY MANFACTURERS ASSOCIATION)和JAPEA(JAPAN AMUSEMENT PARK EQUIPMENY ASSOICATION)主辦，第三十六屆「AMUSEMENT MACHINE SHOW」(AM SHOW)終於在今年的9月17至20日，一連四日於東京國際展示場「東京BIG SITE」東1．2．3 HALL舉行。其中首日是特別招待日，只接受邀請人仕入場，第二日為業內人仕招待日，而最後兩日則為一般公開日，歡迎任何人仕到場參觀。

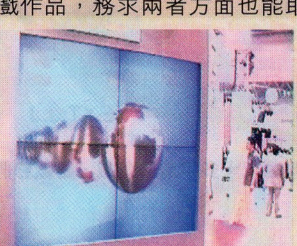
雖然今屆AM SHOW的參展商數目較去年為少，而且遊戲新作亦只是佔展出機種總數的三份之一，可是展覽的矚目程度並未有因此而比下去，其中由SEGA開發的業務用遊戲基板「NAOMI」首度公開於展覽之中，是為全場的重點，加上其他從未向外界發表過的新作，令內容絕對不比往年遜色。

■與去年同樣，會場仍是於東京國際展示場「東京BIG SITE」舉行

SEGA

如前所述，SEGA的而且確是今屆AM SHOW中最受注目之廠商，其中高性能汎用CG基板「NAOMI」首次於會場之中展示能力，而且更發表多個自家和其他廠商的對應作品，無疑對業界和持有互換性機能的「Dreamcast」帶來巨大的衝擊。雖然如此，可是SEGA並未有乏略到MODEL 3方面的市場，反而展示更多最新的遊戲作品，務求兩者方面也能取得平衡。





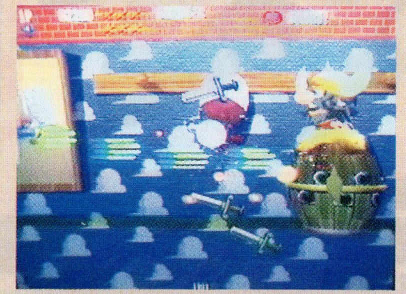
■在宣傳片段中，SEGA以不同的效果來表現「NAOMI」獨有的能力

■參考展出的作品《MOG RAPPER》，是個考驗玩者記性和節奏感的音樂遊戲

展出作品
NAOMI系列







■同場展出由彩京利用MODEL 2開發的橫向捲軸射擊遊戲《PILOT KIDS》

《THE HOUSE OF THE DEAD 2～ORIGINAL SIN～》

首個對應「NAOMI」的遊戲作品，對比以MODEL 2開發的前作，不論畫質、音效、表現三方面亦大幅提昇，令真實映像活現眼前。回說遊戲方面，除了玩法承襲自前作之外，舞台亦轉為極厚中世紀氣息的城市，而前作大受好評的分岐點系統亦有所改良，當中能影響BOSS戰鬥場地及其攻擊模式，從而令往後的故事發生變化。

《BLOOD BULLET～THE HOUSE OF THE DEAD・SIDE STORY～》(暫稱)

同樣採用「NAOMI」開發的遊戲作品，是一個供二人同時進行，以拳銃擊倒喪屍的動作遊戲，其中通過不同的隱藏房間，從而影嚮EVENT發生和所取得的武器。雖然遊戲只有20％的完成度，但是畫面的華麗程度、音效的逼力表現，以及嶄新的視點效果，絕對已令人讚嘆，值得期待的作品之一。另外《BLOOD BULLET》機體亦持有與「Dreamcast」同樣的外部記憶體「VMS」插口，能供家庭用「Dreamcast」和業務用「NAOMI」作為連結遊戲使用。

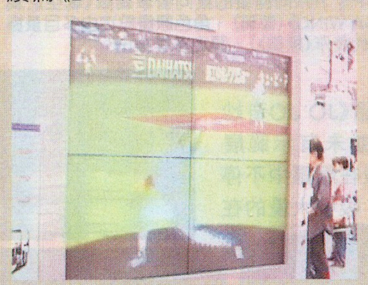




© SEGA 1998

《SEGA PROFESSIONAL BASEBALL DYNAMITE BASEBALL 98》

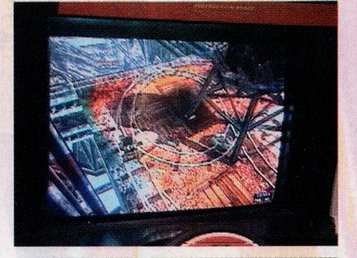
曾經以不同基板製作的遊戲系列《FINAL ARCH》，其最新續篇《DYNAMITE BASEBALL 98》則是採用高性能基板「NAOMI」所開發。與前作同樣，遊戲仍以實際日本棒球員和細微表現為重點，其中更會滲進各種不同的棒球技巧，務求達至真實和超越前作的表現效果。



© SEGA 1998

《NAOMI DRIVE》(暫稱)

同場發表的「NAOMI」又一對應作品，以DEMO片段的形式向外界展示。雖然遊戲內容仍未明朗，但已知是一個以碰碰車為主軸，將對手撞出場外的對戰型賽車遊戲，其中遊戲纖細的畫質表現，令其成為NAOMI注目的作品之一。



© SEGA 1998

MODEL系列

《STAR WARS TRILOGY ARCADE》

改編自同名電影的遊戲《STAR WARS TRILOGY ARCADE》，基本上承襲自前作，利用MODEL 3基板以更高的映像效果再次登場。其中遊戲最特別的地方，就是存有隱藏EVENT的設計，通過不同的地方而改變往後的流程。





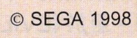
© 1998 LUCASFILM LTD.& TM.ALL RIGHTS RESERVED.USED UNDER AUTHORIZATION.
© SEGA 1998

《THE OCEAN HUNTER～THE SEVEN SEAS ADVANTURE～》

以深海冒險為中心的射擊遊戲《THE OCEAN HUNTER～THE SEVEN SEAS ADVANTURE～》，採用「MODEL 3」所開發，將深海中各種華麗而真實的映像再次重現，此外豐富的EVENT情節，令遊戲目不暇給。







© SEGA 1998

《SPIKEOUT～DIGITAL BATTLE ONLINE～》

利用網絡連結，令不同遊戲機中心的人，也可作通訊對戰的動作遊戲《SPIKEOUT～DIGITAL BATTLE ONLINE～》，在會場中亦有示範表演，其中遊戲特製的機體配備立體揚聲，令震撼感大大增強，9月下旬登場。



■宣傳人員即席示範《SPIKEOUT～DIGITAL BATTLE ONLINE～》四人通訊對戰的功能





© SEGA 1998

《DIRT DEVILS》

剛公布不久，於AM SHOW中首次展出的《DIRT DEVILS》，遊戲是以行走崎嶇賽道為賣點，其中不同的賽道、視點、以及機體的震動功能，都一一將越野賽車的臨場感再次重現。



© SEGA 1998

CAPCOM



今屆展覽中，CAPCOM展區的重點落於3D機械對戰格鬥遊戲《超鋼戰紀KIKAIOH》身上，除了有多部對戰機台供入場人仕試玩之外，更展出大量有關遊戲的產品，場面好不熱鬧。另外，與迪士尼合作的方塊遊戲《MAGICAL TETRIS CHALLENGE FEATURING MICKY》，亦有在會場中示範展出，預定移植至NINTENDO 64之上。此外，在TALK SHOW「THAT'S ALL CAPCOM」中，兩大開發部部長岡本吉起和船水紀孝先生，在對話中更透露會為《STREET FIGHTER III》推出最新續篇，令在場的支持者異常雀躍。



■在展區中，CAPCOM亦有放置多個機種的最新作品，供在場人仕試玩



■加入SEGA新陣營後，首個以「NAOMI」製作的總天然色立體冒險活劇遊戲《POWER STONE》，在展區中以宣傳片段展示



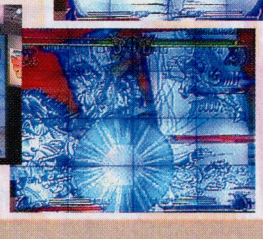


■與新晉廠商TAKUMI(匠)CORPORATION，以CPS II共同開發的縱向射擊遊戲《戰空之翼GIGA WING》(暫稱)，角色原畫設定由冬目景擔任(代表作《黑鐵》)，預定冬季推出

展出作品

《JO JO奇妙冒險》

剛於早前公布不久的作品《JO JO奇妙冒險》，雖然在是次展覽中並未有示範展出，不過卻有最新的宣傳片段在展區中不停播放，其中遊戲的出色表現，吸引大量的在場人仕駐足觀賞。





KONAMI



正如日本街機遊戲雜誌《GAMEST》所說，今年KONAMI的主力仍集中於音樂方面之上，當中《BEAT MANIA 3RD MIX》、《DANCE DANCE REVOLUTION》和《POP'N MUSIC》三部機體均是以音樂為主題。其中《POP'N MUSIC》最特別的地方就是沒有像《BEAT MANIA》的唱盤設計，純粹以九個按鈕作為遊戲的基本，供多人同時合作進行。

在是次展覽中，KONAMI亦展示《GRADIUS》系列的最新續篇《GRADIUS IV～復活～》和鎗擊遊戲《EVIL NIGHT》，其中《GRADIUS》一如以往遊戲仍以縱橫兩式所構成，而不同之處就是以3D POLYGON的形式表現，效果相當不俗。至於《EVIL NIGHT》是能三人同時進行的恐佈射擊遊戲，雖然表現效果並非出眾，可是亦深受一般入場人仕所歡迎。

此外，KONAMI為宣傳三部以音樂為題材的遊戲，所以特地請來多名DANCER為展區載歌載舞，而且找專人示範《BEAT MANIA 2ND DX》和進行《BEAT MANIA 2ND MIX》預選賽，令整個展區亦變得熱烘烘。

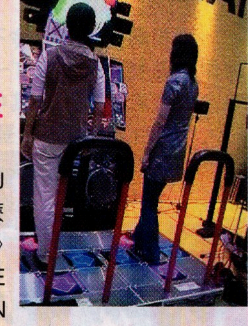


■專為AM SHOW展覽而設計的參考作品《BEAT MANIA 2ND DX》，除了唱盤和按鈕的位置左右反轉之外，按鈕亦由以往的五個擊增加至七個

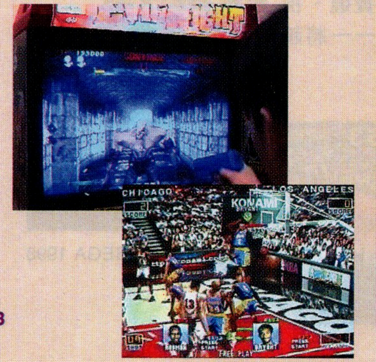
■與電腦對戰乒乓球的大型體感遊戲《SMASH SPIN》

展出作品

《DANCE DANCE REVOLUTION》



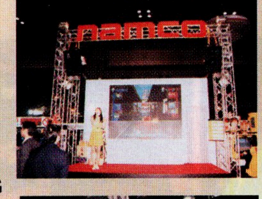
若說《BEAT MANIA》是「DJ SIMULATION GAME」的話，那麼《DANCE DANCE REVOLUTION》便可以算是「DANCE SIMULATION GAME」。遊戲玩法就是根據音樂節奏和畫面表示，按踏四個不同的箭咀，與之配合完成遊戲。





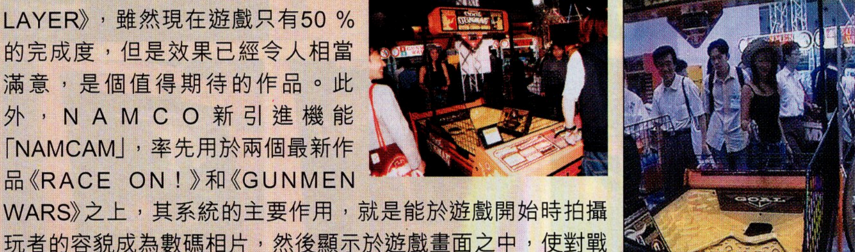


NAMCO






要數NAMCO本屆的焦點，不得不提的可算是與ARIKA共同開發的立體對戰格鬥遊戲《FIGHTING LAYER》，雖然現在遊戲只有50％的完成度，但是效果已經令人相當滿意，是個值得期待的作品。此外，NAMCO新引進機能「NAMCAM」，率先用於兩個最新作品《RACE ON！》和《GUNMEN WARS》之上，其系統的主要作用，就是能於遊戲開始時拍攝玩者的容貌成為數碼相片，然後顯示於遊戲畫面之中，使對戰時更具投入感。至於大型體感遊戲方面，NAMCO展示了以兩款最新的射擊遊戲《PINPOINT SHOT》及《COOL GUNMAN》，前者是個以準確度為重心的遠距離射擊遊戲，而後者則是一個射空罐的對戰遊戲，以誰最先將空罐射往對方的龍門來決勝負，玩法簡單，適合任何年齡層人仕。





■集育成和問答於一身的遊戲作品《DERBY QUIZ MY DREAM HORSE》

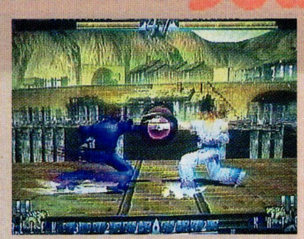


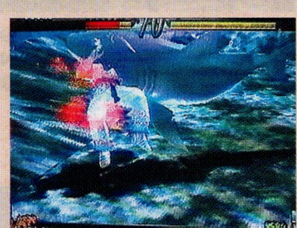
■同場展出由TOMY利用SYSTEM 12所開發的火車模擬遊戲《ATTACK PRERAIL》

展出作品

《FIGHTING LAYER》

由於與ARIKA共同開發，所以遊戲亦極厚《STREET FIGHTER EX》系列的風格，不論操作和系統方面也十分相似。其中遊戲最特別的地方，就是引入軸移動的特殊操作，使戰鬥空間大為提昇。此外，創新的系統和戰鬥形式，保証令玩者目不暇給。






《GUNMEN WARS》

對應新機能「NAMCAM」的作品之一，是個對戰的鎗擊遊戲，基本玩法與同廠的另一作品《TOKYO WARS》相類，能供四人同時對戰。遊戲以隊制的形式進行，在有限時間之內，擊倒最多的敵人為目標。




TAITO



TAITO今年主要以美女作號召，所以最新作品《OPERATION TIGER》和《CHAOS HEAT》全部均是動用服務員作為宣傳。回說遊戲方面，《OPERATION TIGER》是《OPERATION》系列的最新作，是個體感型的鎗擊遊戲，可惜表現並非如理想，而《CHAOS HEAT》則是對應TAITO G NET的首個作品，以射擊和動作為中心。此外，TAITO更於展覽中首次發表著名射擊作品《LAYER SECTION》和《RAY STORM》的續篇《RAY CRISIS》，遊戲在系統和畫面表現也再上一層樓，成為該展區最受注目的作品。還有，在展覽的最後一日，TAITO更舉行《PSYCHIC FORCE 2012》第二回預選賽，吸引在場不少人仕。

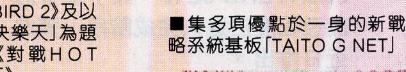




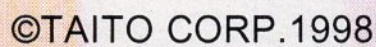
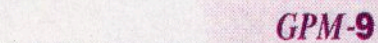
■同場亦展出彩京著名射擊遊戲續篇《GUNBIRD 2》及以同名漫畫雜誌「快樂天」為題材的麻雀遊戲《對戰HOT GIMMICK快樂天》

■集多項優點於一身的新戰略系統基板「TAITO G NET」

■參考展出的作品《電車GO！N GAUGE》，是採用由模型構成的城市，通過攝影機鏡頭，將駕駛電車的實感再次重現

■同場亦有展出大受歡迎的電車模擬遊戲續篇《電車GO！2高速篇3000番台》

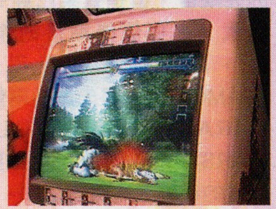
SNK





今年SNK的重點遊戲，就只有以HYPER NEO GEO 64開發的兩隻遊戲續篇《SAMURAI SPIRITS 2～ASURA斬魔伝～》和《BEAST BUSTER～SECOND NIGHTMARE～》，其中前者的系統和畫面表現也有大幅度改良，令操作更容易上手；而後者已剛於早前在日本推出，所以吸引並也相對下降。



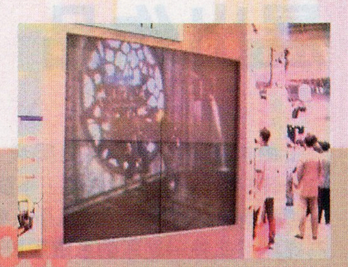




■同場展出SAURUS製作《SHOCK TROOPERS》的續篇《SHOCK TROOPERS～2ND SCAD～》，不論畫質和遊戲性也有大幅改良

TECMO



雖然TECMO展出的遊戲數量遠較去年為少，而且自家的作品亦只得以PlayStation互換性基板SYSTEM 11製作的《DEAD OR ALIVE＋＋》，無疑是令人有點失望。不過另一方面，TECMO亦發表以SEGA高性能基板「NAOMI」製作其遊戲的續篇《DEAD OR ALIVE 2》，其間更播放遊戲的最新宣傳短片，所以算是扯平吧！此外，在展區中亦有兩隻不同廠商的作品，其中包括由GAPS製作的立體動作射擊遊戲《FRAME GUNNER》及新晉廠商SAI-MATE以ST-V基板開發的飛龍對戰格鬥遊戲《鬥龍伝説》。





ABLE CORP

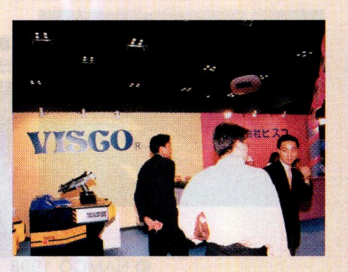
展區中展出了由RAIZING開發，以SYSTEM 11製作的遊戲《BLODDY ROAR 2～BRINGER OF THE NEW AGE～》和《RAIDEN FIGHTERS》系列的最新作《RAIDEN FIGHTERS JET》，其中前者的開發程度已進入完成階段，預定近日推出。





VISCO

VISCO雖然在是次展覽中展出極多的作品，可是大部份不是名不經傳的，就是已經推出了家用版，所以要數展區較為注目的就只有是NINTENDO 64互換機板「ALECK 64」。此外，同場發表以MVS製作的縱向射擊遊戲《戰神》。





■以MVS開發的橫向動作遊戲《武藏巖流記》，表現令人失望

第36屆AM SHOW

BY PUYO神

美人篇

芹澤 優美
YUMI SERIZAWA

22歲
167cm／49kg
86 • 58 • 88
性格：開朗／隨心所欲
興趣：烹飪／GAME／電腦
特技：長刀
CHARM POINT：嘴
遊評：優美是個高挑的美人兒，而且皮膚非常白皙，與日本時下流行的「朱古力少女」相比之下，更覺可愛……！原來，性格活潑的優美是個烹飪能手(她是這樣說的)，她最喜歡弄一些意式風味的小吃；貪吃的筆者馬上問她可否試試她的「手勢」，她微笑地點點頭道：「May be……」。
真「俾面」！



藤原 成見
SHIGEMI FUJIHARA



21歲
158cm／43kg
80 • 58 • 83
性格：開朗
興趣：看書
特技：游泳／算盤
CHARM POINT：長長的眼睫毛
遊評：個子不高的藤原待客非常有禮貌，不禁令人想起傳統的大和撫子。筆者告訴藤原那個和她同姓但叫紀香的女星在香港非常受歡迎，問她有否想過走同一條路，她便謙虛地説自己怎可以和紀香比，而且兩年後結婚才是她真正的夢想。看她的表現，定會是個賢妻良母。

鈴木 美穗
MIHO SUZUKI

23歲
160cm／41kg
80 • 57 • 81
性格：隨心所欲
興趣：旅行／SHOPPING
特技：TENNIS
CHARM POINT：眼睛
遊評：短髮的美穗是個活潑善談的女孩子，她不但不停地介紹自己公司的新產品，更主動地跟筆者聊天(可能太悶了)。原來她在去年年尾也曾來過香港，她說印象深刻的就是香港美麗的夜景，此外就是風度翩翩的男仕；筆者連隨追問她有沒有艷遇，小妮子笑而不答……
嘿嘿……！



RUUKU

？歲
166cm／？kg
？？•？？•？？
性格：前向POSITIVE
興趣：漫畫
特技：氣功
CHARM POINT：腳
遊評：RUUKU是日本「COSPLAY」界的中堅份子，很多COSPLAY大會她也有份參加；今次更被NAMCO邀她請扮演《FIGHTING LAIR》的角色，就連說話的語氣也很神似，足以證明她的專業程度。



MICHIRU

？歲（秘密）
165cm／45kg
？？•？？•？？（秘密）
性格：溫柔
興趣：漫畫
特技：COSTUME PLAY
CHARM POINT：長腿
遊評：和 RUUKU 非常相似的 MICHIRU，原來真的是兩姊妹，而且同是 COSPLAY 高手，實在是很少見。和 RUUKU 不同的，就是她的個性比較溫柔，這點從她的雙眼便可察覺。



太田 愛子 AIKO FUTODA

24歲
164.5cm／48kg
83•58•87
性格：開朗活潑
興趣：看電影
特技：桌球
CHARM POINT：眼睛
遊評：外表還是很少女 LOOK 的愛子看落完全不像24歲，可能是保養得而的關係吧。估不到愛子是個卓球高手，不知道何時才能和她打一場「友誼波」呢？



戸崎 YUMI

？歲
168cm／？kg（秘密）
？？•？？•？？（秘密）
性格：開朗活潑……啩（笑）
興趣：GAME／音樂
CHARM POINT：鄉音（笑）
遊評：在 CAPCOM 中扮演 CAMMY 的 YUMI，外表實有點似「楊盼盼」，無論如何，她的扮相都是不錯的。最好笑的是當筆問她的資料時，她身旁的「印度佬」便非常好奇的望過來，心好像說：「為甚麼不訪問我呢？」



城戸 敦子 ATSUKO KIDO

24歲
165.5cm／48kg
85•59•86
性格：穩重大方
興趣：旅行
特技：腕力
CHARM POINT：左眼角的黑痣
遊評：原來「相」真正可以「由心生」。
敦子不論是笑，是說話，都是那麼穩重，大方；不像那些小妹妹到處跑，到處跳，活像個大家閨秀的，又一個賢妻良母了。



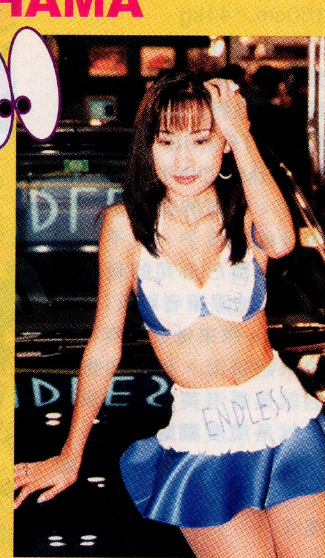
HITOMI

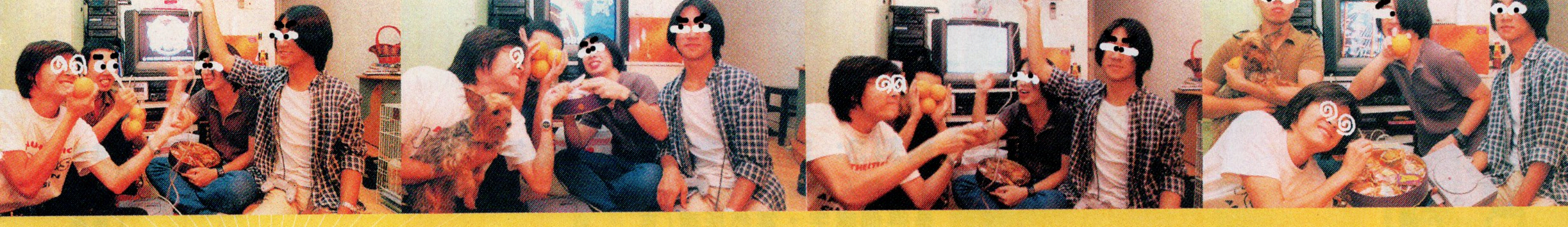
？歲
165.5cm／？kg（秘密）
？？•？？•？？（秘密）
性格：多愁善感
興趣：GAME／看書
特技：跳舞
CHARM POINT：手指
遊評：嘩！實在被 HITOMI 扮的「MIKA」嚇一嚇，直情有洶湧而出的感覺！WOW YEAH！
不過，看不到她的真面始終有點可惜……筆者有種預感，她可能跟「萊溫斯基」有點相似……？
幸好小弟不愛抽雪茄……



高濱 優子 YUKO TAKAHAMA

23歲
165cm／44kg
82•55•83
性格：開朗
興趣：散步／游車河／看賽車
特技：BATON TWIRLING
CHARM POINT：眼睛
遊評：性感而漂亮是筆者對優子的評語，她就是那種可以令人心跳加速的女孩子（尤其是在近距離）；她雖然稱不上是「波濤洶湧」，但絕對不輸給那些甚麼「XX少女」，實在是「電死人，冇命賠」！
筆者就差點兒連相機也拿不穩……罪過，罪過。





嚟你屋企舉辦！！中秋通頂機壇爭霸戰！！

TEXT BY：小健健
攝影：PUYU神
鳴謝：非洲、古拉拉_B借出肉體充當豬朋狗友
子濃（又名拳皇MING）借出肉體充當豬朋狗友及借出溫暖屋企充當拍攝場地

前言：

所謂一年容易又中秋啦，眾機民們，你們的中秋打算怎過呢又？唔？公園放火式煲蠟？燒燈籠？還細麼？而且又是弄到四處髒兮兮的；山頂賞月？不是嘛，上輩子未跟人擠過麼？哈哈，所以話，中秋節嘛，翌日又不用上班，最好不過就是叫一大班豬朋狗友來家裡開過「中秋通頂機壇爭霸戰！！」。一來可以跟朋友仔開開心心的增進感情；二來又可以頂下機癮；三來更可替家裡的剩餘物資，好像甚麼過期發霉淨蓮蓉月呀、雪了千年的冰皮月餅、甚至是過年時煎剩的年糕，都可以來個「大清洗」了！！WELL，以下就是舉辦這種派對的一些意見，大家不妨參詳參詳。



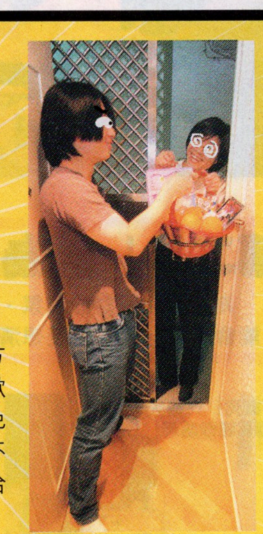
■跟豬朋狗友共渡佳節，又可以打機、又可以聚舊，你說多好？

第一！！派對之SETUP！！

WELL，在派對開之前，總要做些準備工夫，例如要收集以下的材料：

材料 1：豬朋狗友、數量：十數隻

沒有人的話甚麼派對也辦不成，所以網羅各方好友是首要的。不過網羅還網羅，最緊要找些喜歡打機的，不然人人打機而他就躲在一角發呆就未免太殘忍。而且這群豬朋狗友最好是還有點良知，不然飲飽食醉玩夠之後拍拍屁股都走，又不幫手執拾東西又不付錢的話，就真是找自己的笨囉。


■「我又LING生果又LING月餅又LING GAME，都算唔話得啦卦？！」

材料 2：遊戲機、數量：數部

沒遊戲機，難道眾人要玩手指？不過，不是太多人可以「全機種制霸」，有齊N64、SATURN及PlayStation這三部遊戲機。所以可要叫那些豬朋狗友帶備自己的甚麼私伙遊戲機呀、私伙手掣呀，私伙遊戲等等。這麼的話，要集齊三大機種及十數隻GAME也不太難。

當然，在選擇遊戲時亦不可亂來，可要選擇一些適合一大班人一起玩的遊戲，好像經典的友情考驗遊戲《BOMBERMAN》系列；剛推出那考反應、考連打的《比西霸希SPECIAL》等等也是不錯的選擇。另外一些大家都玩的格鬥GAME如《拳皇》系列呀、《街霸》系列也未常不可。而那些甚麼SLG呀、AVG呀就當然不列入考慮之列啦。難度要十數人看你表演《BIO HAZARD》一槍射爆四個喪屍頭麼？


■選遊戲時盡量選一些可大家一起玩的。如圖中的兩個傢伙，看他們把手掣起勢刨，刨得這麼起勁、這麼肉緊。連青根也凸了出來。


■帶遊戲機時，可不要忘記帶備甚麼AV線呀、電源線呀甚麼的，可不就變了「鄧家雞見水，睇得唔飲得」囉。

■ 派對前，當然先要找間似樣的屋子。(最好是有冷氣的)之後……。

材料 3：吉屋、數量：乙間就夠了

有人有機沒有地方，又是得個講字。當然所謂「吉屋」不是屋內空空餘也只有四道牆，最起碼也要有部電視機有電插座吧，不然又是要玩手指。

但如果自家的不大方便(如可愛的家人們要在家玩燒燈籠)，可怎辦？我們可以在中秋節之前一兩個星期，打探一下哪個「蕃薯」(即是FRIENDS也)的家人是於中秋節期間跑回內地旅行呀、甚至是乎乾脆找一個是獨居的傢伙。之後就要用任何手段，務必要他在中秋節時給我們在其家中開派對。若他不允許，必要時甚麼威迫利誘呀、先斬後奏這些手段可不要吝嗇了。



■之後當然是進行搗亂啦！！又不是自己家，懶理他！「飲勝佢！！」(大家請留那位把頭放在椅腳的傢伙，此人在拍攝時極為投入，甚有演戲天份)

■「喂，你包嘢益益地咁，有冇過期㗎？」
「未過期㗎，呃你把鬼咩，吔啦。」
此人出賣朋友，大家千萬不要學。

材料 4：極接近過期的應節食物、數量：一大堆

WELL，要招呼這班大帝，飲飲食食的東西又是少不了的。不過，現在市道低迷，要十數人的大魚大肉絕對是荷包活受罪。所以嘛，就地取材的在家裡取些甚麼過期月餅呀(不過記得把盒面上的有效日期貼子撕去啊)、就快發霉的水果來招呼招呼就理想不過了。一來可以省下一大筆金錢，二來大家都知道中秋過後月餅是沒人吃的啊。而且月餅又這麼滯，一人給他吃一個之後甚麼也吃不進了。噢，多PREFECT！！



■不過很多時眾人都只會顧住打機，而把美味的過期食物冷落了。

第二！！純為玩嘢地底遊戲規則！！

為了增添派對的氣氛，小的無無聊聊地想了些地底遊戲規則，若果大家不嫌棄的話，不妨拿去參考參考。(不過遊戲規則可能會過於地底，可要想清楚方去實行啊)



■「哈哈！！抵死！！輸咗！！睇下！！連隻狗都睇你唔起！！」

GAME 1：
滯滯月餅邊個食？我唔食，你要食！！

是一個促銷家中的月餅、增進派對氣氛及塞飽大帝們那五藏廟的一箭三鵰方法。WELL，查實就算玩甚麼對戰遊戲又好，總有輸贏之分吧。噢，若果輸掉了，就要食月餅。至於食多少可由諸位自行調校，可由每次食四份一個月餅至一盒七星伴月不等，視乎你家的存貨及眾人的胃口大小而定。然而，若果某位仁兄自覺胃部已到達臨界點，他可要立即停止參加此等無謂的遊戲，並要喝熱濃茶消滯之。同時亦不能參加TV GAME的對戰，而示公允。(喂，不過玩還玩，要小心身體，不可吃壞了肚皮啊呀)



■「唔駛俾脷啦，吔餅啦你。」

GAME 2：勇者之行進其之一 ~便利店的大冒險~

唔？？汽水喝光了！薯片？又吃光了！！快些找人去補倉吧！！但來到這些時間可真是人性盡表現，所以總是沒有人會自動請纓的落街買東西。那唯有以「勇者之行進 ~便利店的大冒險~編」這遊戲為名，半推半屈的要那班傢伙就範。

玩法跟「滯滯月餅邊個食？我唔食，你要食！！」大同少異，都是在TV GAME對戰中弄一至兩個輸家出來。再冠以「便利店勇者」之名，還說甚麼樓下轉角街口的便利店中出現了一條超巨大的惡龍，還把鄰家那貌美如花的B女捉去了，現在要等他去收拾收拾。當他對此事深信不疑的時侯，最緊要還是要吩咐他，若果在便利店中沒發現惡龍，可要順便買些食物回來，以回饋眾人推舉他成為勇者之恩。至於買食物的錢嘛，大家是朋友為何這麼計較？你請我吃不成麼？



■你笑啥？未見人落街買東西麼？你信不信我不分即食麵給你，要你活活餓死？

GAME 3：勇者之行進其之二～廚房的琢磨～

WELL，我想了這麼多無謂遊戲中，這是建設性最高的一個囉。WELL，不過說甚麼都假，首要的指定動作還又是要弄個輸家出來。(大家不妨利用《BOMBERMAN》為媒介，再以「三攻一」的方法把其中一個玩者變成輸家。雖然極為無懶，但這樣的話可較有效率啊)當輸家誕生了後嘛，呵呵，就要他把廚房的碗碗碟碟洗過乾淨！！當然，小不免的又要他切下生果呀、弄下即食麵這麼啦等等。WELL，正所謂有份食有份做，要那些豬朋狗友做點兒功夫也不太過吧?



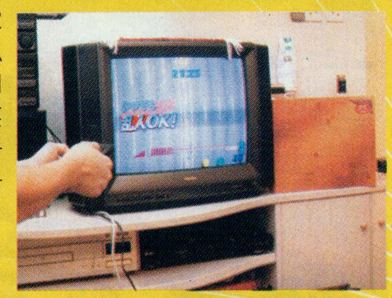
■吃人家煮給你吃的即食麵時要小心，不然人家落了幾滴瀉藥下來，你就真是要「黃」河缺題了。

第三！舉行派對的注意事項！！

WELL，為免樂極生悲，又或者是將自己的快樂建築於別人的痛苦身上，有些東西是搞派對時可要注意的啊。

請將音量收細～～

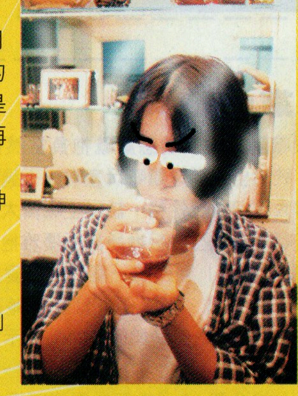
既然這是一個玩通宵的東西，玩的時侯一定是在夜晚吧。不過，仲使翌日是公眾假期，但未必人人都有假放。若果咱們是整晚製造噪音的，哪叫人家怎樣睡？這樣豈不是自私到極點？尤是玩甚麼格鬥GAME時，打敗了也不要呼天搶地的叫過不停。好好控制自己的聲浪、好好控制自己的情緒。



■「亂入OK！」？？不是呀，這張照片是表達把電視機的音量收細啊。你不見畫面中的聲量刻度正迅速縮短嗎?

熱茶伴身，永無滯親

雖然上文小的舉了一個「滯滯月餅邊個食？我唔食，你要食！」的無謂遊戲，但還是健康要緊，真是吃得太飽的時侯，可不要勉強再來。而且要時常沖定一壺熱濃茶，一來可以消滯，二來又可以提神嘛，一舉兩得。



■「雪～～～～～～～～嗄，好味～～」濃茶一杯，陰ME陰ME～。



■都叫你不要日打夜打啦，現在連發開心夢都是打機的，何苦？

睡魔急CALL？！

WELL，不是每個機民也像《遊戲誌》的編輯般，習慣了時常通宵打機。所以玩到零晨三四時總會收到睡魔的傳呼。來到這個狀態可不要勉強自己的身體啦，那麼就休息一下吧，而且長時間打機對身體也沒有好處。若果大家對這方面有疑難，不妨參考前數期的「長官教你！！打機的正確習慣！」(WELL，這是廣告)

除了之外，就算打通宵機也好，也要注意個人衛生，不要像我們在公司通宵時要「乾煎鹹魚」。唔，人家的家也有浴室的嘛，呵呵，那麼就老實不客氣的帶備衣服鞋襪去替換吧。還有，牙刷毛巾這些東西當然又是少不了的啦。(呀？宿當乎？)

■「達呀達，決達決多泡」(即是『刷呀刷，越刷越多泡』的泡沫版)

就算是玩通宵，也要注意個人衛生，最起碼也要刷刷牙吧。不過刷還刷，可不要用人家的牙刷，因為這是很不合衛生的。

後記：

每天我在公司通宵過後，我的祖母總是跟我說：「唔好成日捱夜呀，一晚通宵，十晚都補唔番呀，知唔知呀！！」威嚴中又帶點慈祥的。不過由此可見，時常通宵可不是好玩，不過一次半次總沒有所謂啦。當然，今期的特稿不會就此完結。快快翻去 Page 11 瞧瞧PUYU神在扶桑國的「斬獲」吧！！



■「打完機，得得執番啲嘢走，咁先至係有首尾嘅小朋友呀。」

遊戲與互動 電視顯鋒芒

本港遊戲界又一惡黨誕生

惡黨結成

正所謂人做我唔做、跟風好老土，喺今年六月尾嘅時候，一班好有熱血、兼且仲有啲青春剩嘅「青年人」竟然嫌命長走咗去玩新嘢，而哩件新嘢就係「製作遊戲電視節目」，而且佢哋仲成立咗一間叫做 MULTIMARKETS International Ltd.嘅公司，同時，哩間公司仲要係《遊戲誌》嘅姊妹公司嚟添。

老實講，哩班友仔擺明係玩叼光啦，咁既然大老細肯俾佢哋咁玩，咁當然要有返啲代價啦，於是就係咁，佢哋將會攪嘅電視節目就正式定名為「互動遊戲誌」嘞。從此以後，喺灣仔駱克道嘅「遊乜誌總部大廈」就無啦啦多咗一班如狼似虎，一心將自己嘅青春燃燒到極點（目標就好似矢吹丈咁變成白灰）嘅超齡年青人嘞。

■總部外觀



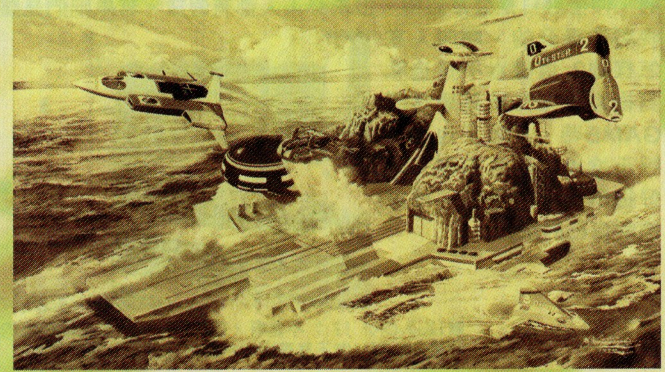
■外表睇嚟好平常

惡黨的抱負

一般嚟講，通常啲惡黨嘅抱負當然係征服世界呀、統治全人類之類嘅玩意啦。不過哩班友仔偏偏咁大年紀仲玩性格，話以上嘅偉大抱負係一啲庸俗嘅概念，至於佢哋所謂嘅優雅抱負竟然係將「互動遊戲誌」製作成一個受機迷愛戴嘅電視節目喎，老實講，筆者個人就話佢哋其實係「莫釐」嘞。不過姑勿論如何，為咗表示對佢地啲一番氣節嘅小小欣賞，咁就不如留意一吓「互動遊戲誌」於今年 10 月喺互動電視嘅播出啦。



■點知深入虎穴後……



■裏面竟然有個秘密基地！！

惡黨的魔爪

通常，玩陰謀嘅人都會喺正式行動之前做好測試，而且仲會搵啲無辜嘅老百姓嚟做吓實驗，至於以上亦同時係身為惡黨中人必備嘅基本條件。雖然話哩班友仔缺少咗一啲惡黨氣質，不過尤幸佢哋都冇疏忽到哩點。所以喺做過幾次測試後（即係將大老細啲錢掟咗落海），佢哋就喺今年書展推出咗一隻名為「互動遊戲誌 初露鋒芒VCD」嘅宣傳品（咁老土嘅名都改得出，相信佢哋一定係70年代人！），而且更夠膽着晒老西扮「高級行政人員」喺書展學人宣傳，不過聽講都好似幾成功（你話呀？）。

之後，佢哋就捉咗一班無辜嘅老百姓嚟玩，而啲班無辜人仕就係《街機皇》編輯。由於班友仔自覺係時候搵人嚟玩，於是就走去做「拳皇'98 超絕鬥技記錄 VCD」嘅後期製作。而喺完成拳皇 VCD 後，班友仔竟然意猶未盡，係超快嘅速度之下製作咗一隻名為「互動遊戲誌體驗版」嘅 VCD，仲面皮厚厚咁喺第82期《遊戲誌》送出，聽講佢哋話想用哩個實驗嚟睇吓應該點做喎。

不過話時話，究竟佢哋個節目，即係「互動遊戲誌」正正式式會係點樣嘅呢？睇嚟真係要留意一吓佢哋10月喺互動電視嘅啟播囉。





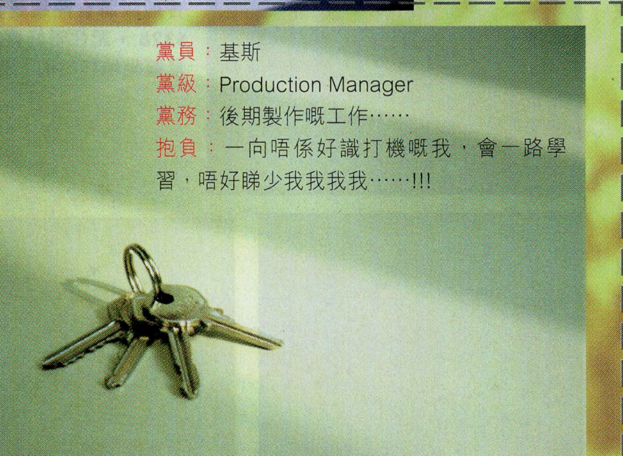
惡黨成員

黨員：ARES
黨級：Production Director
黨務：與 PUYU 神同是大幹部，通稱大怪人，負責睇頭睇尾，率領黨員齊齊變成白灰。
抱負：表面上，我係一個好人，而且仲同啲正義朋友好鬼老友，得閒就去吓剷除惡勢力或者去正義聯盟開吓會捽吓老泥。不過老實講，製作「互動遊戲誌」只係我嘅第一步，因為我背後其實係有一個重大嘅陰謀㗎。首先，我會先以節目向觀眾作「ARES式逆向催眠」，令佢哋以後聽哂我話，之後就成立秘密組織，實行控制全球廣播。到時邊個唔睇我啲嘢就先剁開佢心口，之後洒堆鹽落去，然後浸薏米水唔俾佢埋口，最後將佢放入個樽裏面養，每日餵紅蟲過佢食！咁到時我就可以完成童年宏願，成為全世界嘅「影之支配者」！


■隱形俠探班時留影



黨員：PUYU 神
黨級：Production Director
黨務：行行企企，食飯幾味，扮吓同老細們開會，諗吓啲天馬行空嘅新「Project」……得閒撩吓姊妹公司（或者其他公司）嘅女同事，基本上都係一個好色嘅人，不過同ZAC唔同，係比較有「品味」嘅（ZAC按：你品乜呀又？）。
抱負：將「互動遊戲誌」做到聲「色」俱全，將佢作全球廣播，跟住响美國橫掃艾美獎，大受歡迎；然後請佐治魯卡斯，塔倫天奴同馬田史高西斯開拍「互動遊戲誌奮戰記」，參加康城影展，响康城沙灘同啲金髮美女合照……仲有就係同LEE ANN食燭光晚餐，同藤原紀香一齊去水上樂園……



黨員：基斯
黨級：Production Manager
黨務：後期製作嘅工作……
抱負：一向唔係好識打機嘅我，會一路學習，唔好睇少我我我我……!!!

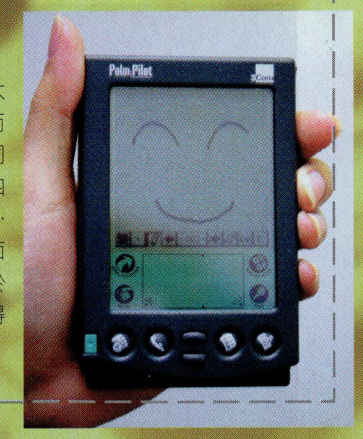


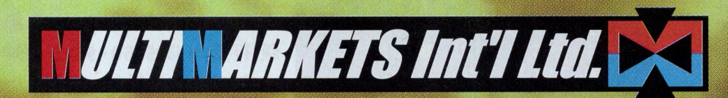
黨員：GEORGE
黨級：Editor
黨務：負責執頭執尾，日以繼夜不停打機及寫稿。做CO-PROCESSOR，處理日常雜務，於開夜時提供零食，精神食糧或其他生活必需品予其他黨員。
抱負：努力UPGRADE自己，希望盡快進化成功，唔駛再做CO-PROCESSOR，實行自己話哂事。呵呵呵……



黨員：ZAC
黨級：Production Manager
黨務：緊要囉！因為佢為人好色，所以佢不時都會向各黨員展示各種姐姐相及影片（但係只供欣賞，不設租售）。雖然睇落好無聊，但係哩個方法曾經令到各黨員喺通宵作業（抑或係作孽？）時突然精神一震（冇錯，係一震，因為真係會震一震），好令佢哋可以繼續「做嘢」。據佢自稱，如果配合埋「背後碌咭」哩個動作嘅話，咁大家就一定唔會偷懶嘞。
抱負：開拍電影《浸死佢》，女主角已有人選。而劇本更已同呀仁魂 & 呀「吖殊」（ASH）度好咗九年，現只差打本嘅老細同男配角（主角自己做返），有興趣不妨同佢聯絡。

黨員：XICO
黨級：Designer
黨務：佢自己都唔係好清楚，總之大家見到嘅嘢差唔多都係出自佢手，而成名作《格鬥皇》更風靡萬千少男同少女（註：請參考《遊戲誌》第四期），可惜大家無緣睇到第二回……
抱負：極力爭取《格鬥皇》第二回面世，更將之拍成動畫同真人版，於「互動遊戲誌」內播放，分分鐘有得提名金像獎都未定。







《Metal Gear Solid》事件後續！！



各位 PlayStation Fans,

《Metal Gear Solid》風暴未平，上期美人特稿後，今期小弟特邀SCEH市場部的「魔劍美神小婷婷」再來一次特稿，以便使各位fans更加了解這場風波的內幕！

平息你的風波

九月三日是全球PlayStation fans的大日子，因為風靡世界的《Metal Gear Solid》正式和大家見面了！

首先，SCEH感謝全港機迷的支持，事前預訂了該遊戲，又於發售當日晨早就到各特許店大排長龍，等住帶佢返屋企！

但好抱歉，限定版真的是限定版，全球都供不應求，所以SCEH經過努力，香港市場的要求也不能全部被滿足，也只能分配到二千多套，令部份fans買不到心頭好，實在不是我哋想見到的！

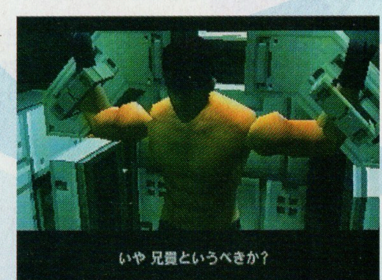
因此，在發售當日，Sony Hotline/Pro Shop收到很多查詢及投訴電話，Sony Hotline的姐姐都很有耐性地將這些意見寫下來，轉交我哋(其實PlayStation的軟件不是她們的工作範圍，是SCEH的工作範圍)。例如：

1.有鋪頭先收客人訂金，到顧客領取時，又坐地起價，並拒絕發回訂金。

2.有鋪頭向已訂遊戲的顧客稱SCEH冇比貨佢，所以無貨比客，並遊說顧客買水貨！

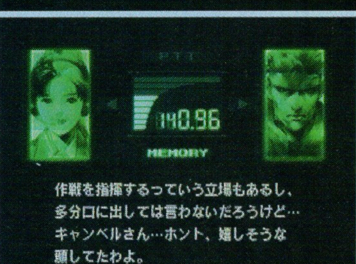
有彈亦有讚，今次《Metal Gear Solid》風暴，我們亦收到有顧客表揚特許店，服務週到有交代，算係有啲啲安慰啦！

經過祥細研究後，發現部份誤會，需要澄清：

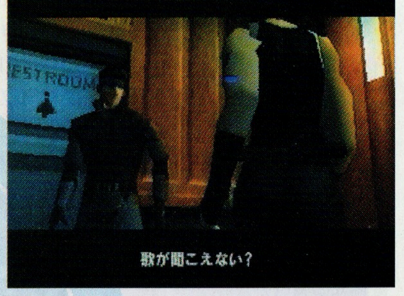


1.因為SCEH從來沒有直接銷售商品給顧客，也從未收取任何顧客的訂金，如有店鋪以此為借口，拒絕退回顧客訂金，請向警方求助！

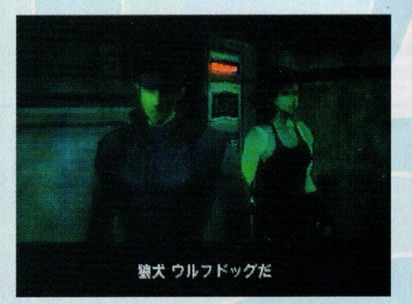
2.我們供應給分銷商的數量，本應足夠滿足訂貨顧客的要求，如有查詢，可直接向分銷商查詢。



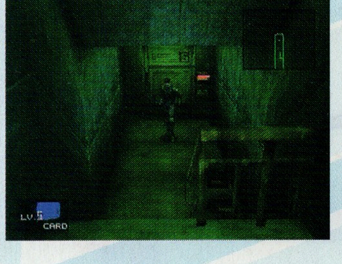
經過上次和以上在本專頁解釋《Metal Gear Solid》的風波後，相信大部份機迷已經明白我們的處境和立場，店鋪的責任和目標，雖然這次風波帶給各位fans諸多不便，但也使大家知道邊啲店鋪是誠實，可信的，有良知的,不以賺fans的錢為唯一目標；邊啲店鋪唯利是圖，唯恐市場不亂，奇貨可居，屯積貨品，興風作浪。上週小弟到旺角一個Game商場行時，發現仲有大把《Metal Gear Solid》限定版(行貨)，以$650~$690的炒價出售(到今日已跌到$585)，證明SCEH的確有提供二千多套的充足貨源給香港的店鋪，但部份無良店鋪Hold起啲貨，搏炒高價，所以發售當日寧願退返定金比顧客，籍詞SCEH冇貨比(其實全部貨已給了二間批發商)。



所以，我哋希望以後大家齊心都不以炒價買行貨(行貨價格請參照宣傳單張及各Game雜誌)，沒有人買，啲無良商人自然會降返定價或接近定價。例如：《Metal Gear Solid》限定版發售當日就被炒到$1800元！因為價格太不合理，然後跌到$1000,$800,$600及$585，已貼近定價$555，之前以炒價買入的fans都呻笨。如果醒目fans都齊心，耐心小小，不買炒價，自然會跌回定價。年底又有數隻大Game推出限定版，記得去果七間店鋪訂貨啦！

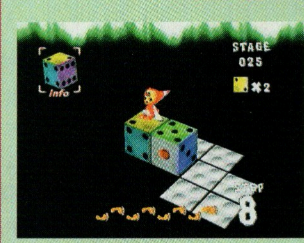


最後，SCEH承諾大家新一批《Metal Gear Solid》普通版將會陸續返貨，只售$328，記住唔好買水貨，同幫襯坐地起價的「黑店」啦！

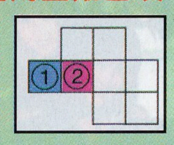




道歉啟事



由於上期「PlayStaion專頁」遺留「解答《XI》殘局」的問題，故此今期再作補充《XI》問題，請將答案連同上期已填寫的參加表格，寄信來香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓或FAX來2866-2618。不便之處，敬請原諒！



《Metal Gear Solid》T-Shirt 得獎名單：

PAUL TSE　鄭天永　陳志斌　BERNARD　李漢明

註：本刊將個別通知各得獎者領取辦法

SCEH信箱回覆

Akio Hong,

你好！從《Front Mission》這遊戲的封底及那張薄薄的說明書開始，已經感受到PlayStation行貨的誠意。因它們都是用中文寫的(但錯字很多就是了)。這令我很暢快地閱讀。令我免受日文之苦。

近期我買了PlayStation的《Star Ocean The Second Story》。這令我十分興奮，因那印滿了純中文的說明書令我十分驚訝，內容全是日版說明書的翻譯(只是沒有圖罷了)。而那Card Collection也做得很好，但不滿意的是那些有圖的地方只是黑白罷了。希望下次能夠改善。

我渴望SCE能舉辦每年一次的「暑期學生優惠買GAME計畫」，這使更多的學生能在暑假買多一些遊戲。最好減10%~20%左右。

謝謝你能抽空看這封信及原諒我的信紙紙質及字體差劣。

祝身體健康

PlayStation機主ROID謹上

Roid君，

自從SCEH在香港開始行貨生意後，為方便香港機迷，就著手製作中文的說明書，因為SCEI亞洲企劃部的同事不太熟悉中文，所以翻譯公司的作品，沒有很好的校對更正，導致錯別字很多。但現在已在改善中，因為為了中國圈的廣大機迷，亞洲企劃部已聘請了熟悉遊戲的中國人機迷專家(還有一個年輕美貌的小姐！)，她自幼已習武多年，又在台灣著名的遊戲雜誌社工作過，基本上甚麼Game都難不倒她，很多SCEI的大男人都是她的手下敗將(不是石榴裙下的那種！)。現在的中文說明書已由她負責。經過幾次和她的談話，我深信中文說明書的質素會有長足的進步。

至於你講的中文說明書是黑白印刷，這是基於制作時間緊迫，而且……又是老翻問題！(令中國圈的銷售不理想，沒有盈利為fans做多啲野)。

但是我有好消息！據有關人仕透露，今年年底起大部份的大Game將會有全彩色的精美中英文說明書，希望大家多多支持行貨正版哦！

你的「暑期學生優惠買GAME計畫」，很有創意，但已來晚一步啦！我收到你的信已經八月底了，你知道計劃準備一個活動，至少要二個月時間，所以明年我們會考慮你的方案，請耐心等候。

其實你的字都不是那麼差劣，最少我看得明。

Akio Hong,

送《Metal Gear Solid》限定版

這次為表示SCEH的心意，我哋特別情商日本SCEI，送來一套《Metal Gear Solid》限定版來送給各位fans，你們是不是很想知道怎樣可以取得這套珍貴的限定版呢？只要答中以下問題連同已填寫的參加表格，寄信來香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓或FAX來2866-2618，請註明「《Metal Gear Solid》有獎遊戲」便可。



參加「《Metal Gear Solid》有獎遊戲」

《Metal Gear Solid》的行貨定價？

答案：

姓名：　　身份証號碼：

聯絡電話：　　年齡：　　性別：

地址：

PS行貨時間表

	英文名字	中文名字	公司名	價錢(港元)	類型
9月					
17日	TOGE MAX 2	山路賽車	ATLUS	328元	RAC
23日	STREET FIGHTER EX Plus α Play Station the Best	—	CAPCOM	168元	FIG
	FIGHTER ILLUSION K-1 REVENGE Play Station the Best	—	XING	168元	FIG
	DESTREGA	摧毀之城	KOEI	328元	FIG
	ITADAKI STREET GORGEOUS KING	城市大贏家華麗之王	ENIX	385元	TAB
未定	SLAYERS WANDAHOU	魔劍美神	BANPRESTO	385元	RPG
	SERIAL EXPERIMENTS LAIN	鈴音之試驗章	PIONEER	328元	ETC
10月					
1日	BEAT MANIA	節拍狂熱	KONAMI	328元	ETC
	Guardian Recall	Guardian Recall 守護獸召喚	XING	385元	RPG
8日	Romance of the Three Kingdom VI	三國誌VI	KOEI	555元	SLG
22日	POPNPOP	笑笑小肥波	TAITO	272元	PUZ
29日	THE LEGAIA	莉嘉傳説	SCE	328元	RPG
	GREAT HITS	熱賣流行榜	ENIX	328元	ETC
11月					
12日	LIBERO GRANDE	足球萬歲	NAMCO	328元	SPT
19日	SMASH COURT 2	街頭網球	NAMCO	328元	SPT
26日	POPOROGUE	王子復仇記	SCE	328元	RPG
未定	Darkstalkers 3	黑暗狙擊手	CAPCOM	未定	ETC
	Kitty the Kool	跳跳吉蒂貓	IMAGINEER	未定	ACT
	Fighting Illusion	擂台爭霸	XING	未定	FIG
	Cool Boarder 3	雪地滑板族3	SCEA	未定	SPT
	Dokapon ! Ikari no Tekkrn	怒之鐵劍	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	未定	TAB
	1 on 1	一對一入樽	CHILDA	未定	ACT
	R • TYPE	R戰記	IREM	未定	STG
	Exodus Guilty	天罪	IMADIO	未定	AVG
周邊設備					
11月					
	Coopit Big Shock	震動軟盤		468元	
	無線謠控手掣			258元	

Dreamcast專頁 轉轉轉睇真啲

10月6日Dreamcast 陣前誓師

VF3tb 、 SEGA RALLY 、拳皇 '98 陸續現身

雖然Dreamcast押後了一星期推出(詳情請留意今期STREET FAXER)，但Dreamcast的發售日畢竟愈來愈近，各方面公布的Dreamcast遊戲也愈來愈多，而且愈來愈強勁。首先在上周世嘉先公布他們會將《VIRTUA FIGHTER 3tb》及《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2》移植到Dreamcast上推出，這個星期SNK又公布加入Dreamcast的第一作是《拳皇'98(暫名)》，看來Dreamcast出戰的本錢經已陸續齊集了。

世嘉在公布《VIRTUA FIGHTER 3tb》在Dreamcast上推出的同時，也公布取消在SATURN上推出《VF 3》的計劃。這一點其實玩家們早已心裏有數，因為即使計劃仍然保留，所做出來的效果也絕對不會太好。而在Dreamcast公布之後，《VF3》移到新機上推出的呼聲更高，所以這次公布可說是順應民意而已。據世嘉表示，這次不單是把經過改良的《VF 3tb》移植過來，更會加入獨有的元素。看AM SHOW中Dreamcast的街機底板「NAOMI」的水準，相信《VF3tb》的移植度會相當之高。

《RALLY 2》方面，這可說是Dreamcast公布以來第一隻認認真真的賽車遊戲，街機版的時候風評已不錯，這次移植到Dreamcast上，除了其畫面效果無容置疑之外，更加入更多賽道、更多賽車和更多玩法。

據知以上兩隻遊戲還會好好利用Dreamcast另一靈魂部件——MODEM，讓遠方的玩家可以透過MODEM作通信對戰，而考慮加入通信機能的遊戲還包括HUDSON的戀愛歷險遊戲《往北去》。世嘉曾聲稱他們的通信機能不單能進行遊戲對戰，還可以有CHAT(網上交談)功能，到底《VF3tb》會否真的有這功能，在世嘉未對Dreamcast的通信方式下定案之前我們還是無法估計的。

至於《拳皇'98(暫名)》方面，自從SNK宣布他們的新型手提遊戲機「NEOGEO POCKET」可與Dreamcast連接使用之後，就幾乎可以肯定SNK加入了Dreamcast的陣形，只是看他們會以甚麼遊戲來試陣而已。《拳皇'98》宣布移植Dreamcast，正好配合SNK早前在日本公布NEOGEO POCKET中首隻遊戲是《拳皇R-1》的消息，事實上，SNK宣傳部已同時證實Dreamcast版《拳皇'98》可配合NEOGEO POCKET來玩，不過詳細如何配合就還未公布。

據知，世嘉方面已準備在10月6日——「東京遊戲展'98秋」的三天前——召開「NEW CHALLENGE CONFERENCE」，向新聞界及遊戲批發業者公布一系列Dreamcast的銷售政策和正式公布發售日將會有那些遊戲可以同時發售，而下星期，世嘉又會公布另一隻Dreamcast運動遊戲，一般相信這遊戲將會是首次移植到家庭機上的《VIRTUA STRIKER 2》。有關這Dreamcast的最新消息，大家當然要留意本欄的報道了。



■《RALLY 2》會否成為現時家庭遊戲中最華麗的賽車遊戲呢？



■在Dreamcast的強勁機能下，相信《VF3tb》會有很好表現。



■《VIRTUA STRIKER 2》的畫面其實早已在一套Dreamcast宣傳片中以高速剪映的方式公開。

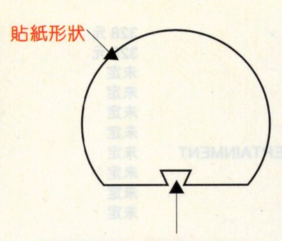
※畫面為街機版畫面

Dreamcast 夢中駕駛

DC 隨時換新裝

文：黃耀輝

希望DC在特定的遊戲上附上一張機蓋膠貼紙(用膠做，不是用紙做，像地鐵車內路線圖)，今天我喜歡《SONIC》便貼在機蓋上，明天可換《D2》，後天可換《櫻大戰3》(大神擁吻櫻)。



這位讀者真有心思，竟為SEGA想出這個玩意。你可有其他對Dreamcast的意見或批評？來信本欄發表一下吧(地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓)。

Dreamcast 對應街機底板

NAOMI 為 Dreamcast 加強注碼

NAOMI™

有留意今期「AM SHOW」專輯的讀者一定已知道，世嘉一如SATURN時代一樣，推出一塊完全對應Dreamcast的街機底板NAOMI。這位「直美小姐」的特色，包括售價特廉——只是以往同類底板售價的1/3、畫面性能直迫MODEL 3、可配合VMS系統、所開發的街機遊戲可以輕易地移植到家庭機上、底板會公開予所有街機遊戲生商開發遊戲等。在這麼多吸引力的情況下，CAPCOM、TECMO等20間街機廠商經已追隨「直美小姐」而去，據說其他有自行開發3D街機底板的廠商如TAITO也對「直美小姐」很感興趣。新聞界對此事視為世嘉統一3D街機的舉動，加上較早前取得的3D視點專利，世嘉此舉看來有一定勝算。

在性能上，看過會在這底板上推出的遊戲的朋友說性能已跟MODEL 3差不多了，要不是同場有所比較的話，實在很難分辨。而據世嘉AM 1研部長中川力也表示，新底板與MODEL 3不同之處是後者的主要功能都以晶片進行，而NAOMI是以程式庫進行，速度上MODEL 3當然會佔優，但中川先生表示，在程式庫不斷改良之下，這差距是可以縮窄的。而在其他硬體機能上，例如光源效果上，更可以說NAOMI略為佔優。最明顯的是最大多邊形數上，以4邊型形式來處理3D的MODEL 3每秒最多可處理100萬個多邊形，但在這情況下不能處理任何光源效果；NAOMI方面，它採用3邊型形式處理3D，每秒最大多邊型數達300萬以上，即使因為3邊形和4邊形的比較而將多邊形數減半也好，NAOMI理論上在處理多邊形的能力上也會較MODEL 3為佳。

移植方面，NAOMI的主記憶、圖像記憶和音響記憶都較Dreamcast為多，不過中川認為，如果遊戲在開發時已準備移植到Dreamcast上的話，一定會預先考慮到這一點而作出遷就的。以中川這種說法，明顯是告訴大家NAOMI的遊戲最終還是會移植到Dreamcast上的。事實上，中川也表示世嘉正在開發雙向移植的遊戲開發工具，以這開發工具程式開發出來的街機遊戲，幾乎完全不作任何修改就可以放進Dreamcast上玩(程式上)。這豈不是告訴大家將來每一個追隨「直美小姐」的遊戲生產商，都有推出Dreamcast遊戲的可能，無形中為Dreamcast遊戲增加不少注碼。

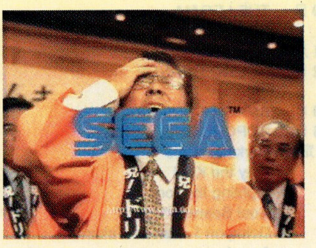
努力吧！湯川專務

廣告第三彈完結編！？

「轉轉轉睇真啲」第一期時介紹過的Dreamcast廣告經已推出第三話了！這一輯名為「前進吧湯川專務」的廣告講述世嘉終於完成Dreamcast的開發，湯川專務和一群世嘉職員都準備跟對手決一勝負，而在第一集中兩位說SATURN遊戲很悶的小朋友也在談論Dreamcast的話題，一切都似乎向好處發展，不過，在世嘉祝賀的酒會上，當湯川專務打破木酒筒蓋子祈望成功(日本習俗)的時候，一塊碎片卻打中他的頭。

廣告以這樣不太吉利的場面結束，世嘉的網頁雖表示這是完結編，但就用上「！？」這樣的標點作結，米奇相信這廣告還有下文的可能性很大，大家不妨先到世嘉的網頁下載來看看吧(網址：http://www.sega.co.jp/segayukawa/cm.html)。





由於今期新料太多，原定今期原定的專題「夢中撞鬼……GAME」將順延一期刊出。



新GAME介紹

GRAND PRIX大會解說！！

其實這遊戲的GRAND PRIX大會，其正式名稱應為「REAL RACING ROOTS' 99」(簡稱「RRR」)。而這個大會更是每兩年舉辦一次。而在開辦新一屆GRAND PRIX大會之前，RRR組織委員會先會選出兩個國家為新一屆大會的舉辦地點。今屆有關方面就選了美國及日本為舉辦地點，而兩個國家合共有8條路線。



■在賽道仍是有天橋，不知可否在上面作賽呢?

■在大直路上仍是有巨形顯示板。

■賽道旁有行人天橋啊，不知有沒有行人呢?



■唔? 上面那個是列車站嗎?



■一個闊大的淺彎。

■斷橋！！《生死時速》呼?



■建橋底下的陰影也造得十分仔細。

■90度急彎！！小心撞牆。



■在賽道上風馳電掣吧！！

R4 RIDGE ACER TYPE 4™

唔，上次(82期)就簡單地介紹過這遊戲的畫面及其中的主要遊戲模式。而來到今期，我就會為大家介紹此GAME中的各空想車隊及賽車製造商。

(以下全為開發中畫面) TEXT BY: 小健健



製造商: NAMCO/發售日: 預定於今年12月
容量: CD-ROM/售價: 未定
RAC／MEM／對應NEGON手掣

車廠介紹！！

ÂGE SOLO

這是一間法蘭西(即是法國也)的汽車製造商。其旗下的汽車都有一個特徵，就是車身大都設計得比較簡潔，而且更是成流線形的。

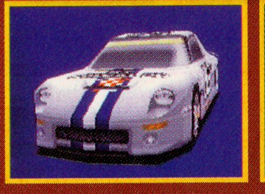
PAC RACING CLUB



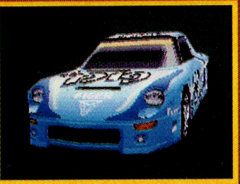
RACING CLUB MICRO MOUSE MAPPY



RACING TEAM SOLVALOU



DIG RACING TEAM



ASSOLUTO

一間意大利的汽車製造商。而該廠的風格可跟AGE SOLO剛好相反。AGE SOLO的汽車就以流線形為主，反之ASSOLUTO廠的就以直線為車身的主要線條。

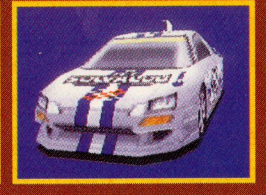
PAC RACING CLUB



RACING CLUB MICRO MOUSE MAPPY



RACING TEAM SOLVALOU



DIG RACING TEAM



遊戲中四大車隊！！

在這遊戲的「GRAND PRIX MODE」中，玩者就會變成一個受雇的賽車手。而首要做的，就是要「投靠」一個理想的車隊了。那麼，這遊戲又有哪一些車隊可供選擇呢？

PAC RACING CLUB

看看這車隊的隊名及LOGO的字款，可令人聯想到食鬼PACMAN啊。唔，其實這是一隊第一次參賽的車隊，而且隊中的職員更是以日本人為主。而車身的主色就是紅色及黃色。





RACING TEAM SOLVALOU

在「GRAND PRIX」中奪魁次數最多的車隊，更可說是眾車隊中的長勝將軍。而車身就以灰色為主。噢，蠻COOL啊。

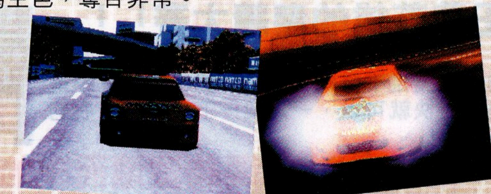




RACING CLUB MICRO MOUSE MAPPY

備註：剛才那隊車隊就令人聯想起食鬼，而這隊嘛，當然是令人聯想起當守衛的MAPPY鼠了。說回車隊本身，它是由一名24歲的女孩子（卻不是永瀨麗子）所擁有的車隊來。而車身就更以紅色為主色，奪目非常。





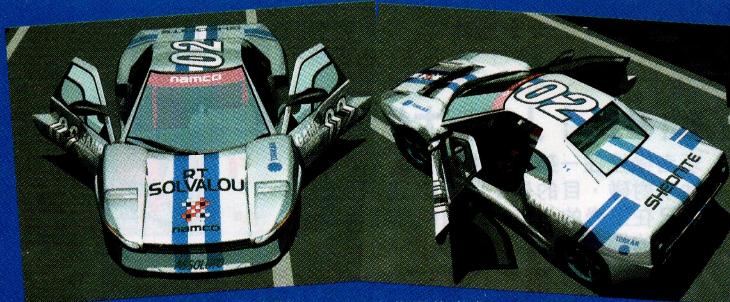
DIG RACING TEAM

原本這是一隊跟RACING TEAM SOLVALOU齊名的優秀車隊來，但最近它們成績卻不大理想。而在是屆的「GRAND PRIX」中捲土重來，取回過往輝煌的成績。而車身就以海藍色為主。









■車隊SOLVALOU旗下的跑車。

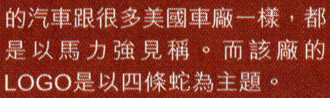


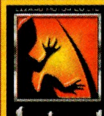
■而這架則是PAC RACING CLUB旗下的跑車，是否很可愛呢?

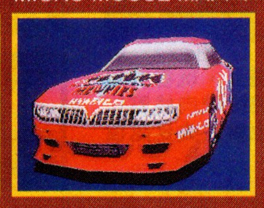
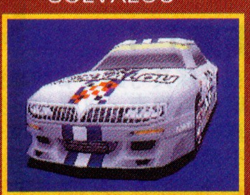
當選好了車隊後，玩者就可在四間賽車製造商中選一個。之後再在該製造商選出適合自己的賽車。而以下的四間賽車製造商中，原來好一些已於上集《RAGE RACER》中出現過的了。哈哈，大家又否記得是哪幾間製造商呢?

LIZARD

一間由亞美利堅合眾國（即是美國）而來的汽車製造商。它出產的汽車跟很多美國車廠一樣，都是以馬力強見稱。而該廠的LOGO是以四條蛇為主題。





PAC RACING CLUB	RACING CLUB MICRO MOUSE MAPPY	RACING TEAM SOLVALOU	DIG RACING TEAM
			

TERRAZI

日本本土的汽車製造商。跟其他製造商的汽車相比，它的汽車可有更大的靈活性。而該廠的LOGO是以一個金屬環為主。

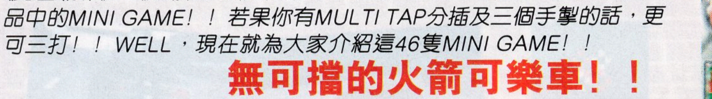




PAC RACING CLUB	RACING CLUB MICRO MOUSE MAPPY	RACING TEAM SOLVALOU	DIG RACING TEAM
			

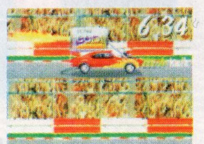
製造商：KONAMI 容量：CD-ROM
記憶：1個BLOCK 售價：4800日圓
ETC／MEPLAY／對應ANALOG／對應MULTI TAP／MEM

比西霸希 SPECIAL



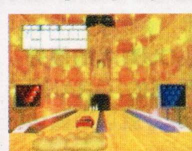
考你智商反應心算連打速度節拍感甚至有沒有色盲的業務用遊戲《比西霸希》終於移植往PlayStation啦。而且這個PlayStation版更是集合了《比西霸希》、《超級比西霸希》及《HANDLE CHAMP》這三隻業務用作品中的MINI GAME！若果你有MULTI TAP分插及三個手掣的話，更可三打！！WELL，現在就為大家介紹這46隻MINI GAME！！

無可擋的火箭可樂車！！



玩者要連打←→、LR或ANALOG鍵，令到那火箭可樂車加速，繼而在指定時間內走畢全程！！

跑車片彎當保齡球！！



玩者要將跑車充當保齡球，把賽道內的保齡樽撞倒！！關鍵是在於要將側著車身再撞向保齡樽那裡！！

回轉大框收集小星星！！



按方各鍵的移動那大框，令到入面的小車子順勢而下，目的是收集這裡的星星！記住！越低的地方，星的密度就會越高，快點衝下去吧！！

導彈互射之對決！！



玩者用方向鍵轉方向、按△鍵前進、按○鍵開炮的操控一部坦克車，再用它把對方的坦克車消滅！要注意自己的彈數，用光的話可要吃ITEM啊。

猛烈超速追趕大賽！！



按△鍵的令跑車加速，再按←→的避開公路的其他車輛，以最快速度走畢全程！！最緊要是眼明心快呀！！

用殺蟲水把蟑螂趕盡殺絕！！



按方向鍵的轉到那隻拿著殺蟲水的手，再向那些蟑螂按○鍵的噴射！！在限定時間內盡量把蟑螂殺掉吧！！

以人為彈藥！！人間炮彈！！



玩者可按方向鍵的調校大炮方向，繼而盡量把那些人射到去對面的平台上！！由於是不限彈的，故你射出的人越多，能射到去平台上之機會就越大！！

懸崖上的高速疾馳！！



在一條又刁鑽又窄的車道上，玩者要用方向鍵操控跑車，以最快的速度駛向終點！而就算掉落山崖也好，跑車也會在失足處復活，不用由頭行過！！

香油錢之金幣收集大賽！！



玩者按方向鍵的操控那個香油錢箱，再盡量接收上面跌下來的金幣。最緊要是最後掉下來的那個燈籠，因為是當15枚金幣的！！

反射波子破壞汽車！！



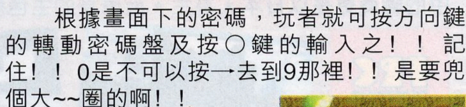
玩者可用方向鍵操控畫面下那條小棒，再用它反射波子把汽車擊毀！！有時畫面中會出現數粒波子的，不要給它們溜掉啊！！

連打谷爆波大賽！！



除了START及SELECT外，按手掣上的任何鍵來連打，連打得越快，那汽球就越快爆！！唔，用「卒」方向鍵的方法吧！！非常有效的！！

小偷大破金庫密碼！！



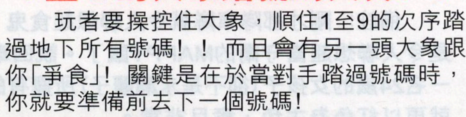
根據畫面下的密碼，玩者就可按方向鍵的轉動密碼盤及按○鍵的輸入之！！記住！！0是不可以按→去到9那裡！！是要兜個大~~圈的啊！！

考你節拍的喳喳猴子！！



玩者首先要記住那個手持喳喳的猴子所打的拍子，當那隻大手指著你時，你就要按剛才節拍按鍵！！哎！！真是小點音樂感也不能應付啊！！

1至9的大象踏號碼大賽！！



玩者要操控住大象，順住1至9的次序踏過地下所有號碼！！而且會有另一頭大象跟你「爭食」！關鍵是在於當對手踏過號碼時，你就要準備前去下一個號碼！

正義英雄的爬牆大賽！！



輪流地按L鍵及R鍵來連打，令到畫面中的正義英雄不停向上爬！！記住！這裡不是連打得快就可以，一定要一下左、一下右的按啊！！

障礙物滾滾而來的斜坡！！

按方向鍵來控制那「西裝友」的左右，按○鍵的跳起，用以避開斜坡上滾下來的障礙物！！大石及木箱是跳不過的，而且要多點用斜跳啊。

無賴「BEL」人落街大作戰！！



玩者操控住一架泥頭車，在大廈天台上跟其他車車對碰，目的是把對手推落街！盡量找一些已在邊緣的車來撞及撞向車的側面，那麼成功的機會可會較大！！

明察！眼明手快骰子最多點大賽！！

畫面內會同一時間閃出三粒骰子，而且三粒的點數也不同，用最快的速度比較出哪一粒的點數是最多的吧！！

連打！！按筆出芯！！



用○、□或△鍵來連打，按得越快，畫面內的筆芯就會出得越快！！記住！若果那支芯還未被完全按出的話，它是不計數的！！

齊來當漢堡包店的造包姐姐！！

漢堡包的材料會由畫面上方掉下來，玩者就由控制姐姐的手，令所有材料都能筆直的放在包上！！記住！！只要有一塊材料歪了，那個包都算做錯的啊！！

請問閣下高姓大名！！



畫面先會出現三個英文字母，玩者就要以最快速度把它們順序輸入！！若果你想那個箭咀移動得快點的話，可以按實方向鍵的啊！！

擊落達摩球！！

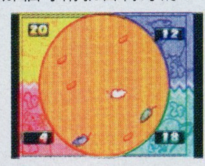
根據畫面中達摩球的顏色，順序按手掣那相應顏色之按鈕。不過，PlayStation手掣之顏色分配是跟業務用版不同的！！



今天在這裡大舉逃走！！

用連打方法令那些逃犯離開，不過當守衛轉身的時侯，就要立即停止連打，不然就會給發現！另外，記住每當那首歌仔唱完之後，那個守衛就會轉身的！

貓兒不在的老鼠天國！！

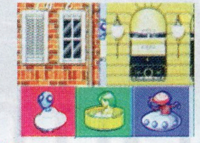


利用方向鍵或L、R鍵控制老鼠之左右，用以盡量取走桌上的食物。若果玩者可連續吃食物的話，吃到的分數就會以倍數的增加！

街上出現大怪獸！！

畫面的下方是會出現戰車的，玩者就要按跟戰車相同顏色的鍵！！若果按錯的話，三頭龍就會反被戰車所攻擊啊！！

大街之上，突然發現，宇宙飛碟？！



玩者要用那條大廈之間的小隙觀察那隻飛過的UFO，再在下面3個選項中，選出一個跟飛過那隻一樣的！！



學習英語，先要學習ABC！！

順序的由A至Z的打下去！！不過，玩者也可跟據畫面中閃動的字母來按鍵，這樣的話就可不須背著英文字母的次序了。

霹靂拍勒！！電子計算機！！



玩者要根據畫面中的數字，按那計算機上的鍵盤。若果畫面中顯示的是一條算式的話，玩者更要輸入算式的答案！簡直是心算、頭腦、反應的考驗！！



炸彈變零，就會爆炸！！

當炸彈在手時，玩者可叩炸彈一至三下，之後就可交給下位對手。而每叩一下，就可扣炸彈一點，若點數便0，炸彈就會爆炸，而手持的玩者就會輸掉。到最後還餘下來的就是勝利者！

在漢堡包店當兼職！！



畫面會出現客人對漢堡包的材料要求，玩者就要順序的把材料放進漢堡包中！！記住！！左邊是腸、中間是菜、右邊是漢堡扒！！



跳高食肉大賽！！

當那個小波跌到落最低時，玩者按鍵的話，那麼那位大叔就跳高一點，如此類推他最後就會食到那塊肉！！

鯊魚之上，白兔跳崩跳！！



根據畫面中鯊魚的顏色，順序按手掣那相應顏色之按鈕。若果按錯了的話，小白兔就會被鯊魚吃掉！！很殘忍呀！



街中的和平，就由我們來守衛！

那些持槍客不是被條顏色線圈住嗎？只要按相同顏色的按鈕，就可把他擊倒！！不過小心不要誤中無辜市民啊！！

迷你車仔奪旗大比拼！！



玩法跟老鼠差不多。不過這裡就是要控制車仔去奪旗，而且有些旗是可以令分數倍增的，一定要取得啊！！

芳心尋覓畫鬼腳？

玩者要根據畫鬼腳的玩法，猜猜到最後那顆心會溜到去哪躲花之上！！

可樂勁搖大賽！！



玩者可按START及SELECT以外的鍵連打，那麼那罐可樂就會起勢搖。越是搖得利害，那麼它就會飛得越高！！看誰那罐飛得高吧！！

原始人與美國人之分別！！

在畫面中的三個人之中，選出一個與別不同的，好像是手持的東西、樣子、頭飾等，可不要走漏眼啊。

中國大食比賽！！



又是一個連打遊戲，只要有理無理的瘋狂按鍵就是了！！



回轉箱子向哪邊？

首先電腦會放個臭飛在箱內，之後就會把箱子左轉右轉，而玩者就要猜到最後那個臭飛轉成怎樣子。呀，這是一個很考玩者立體概念的遊戲啊。

宇宙戰艦用光波拯救地球！！！



在這遊戲內有個視波器，視波器中有粒小丸子，當小丸子跟中線相交時，玩者就可按鍵，令宇宙戰艦加速回到地球！！



課室出貓大作戰！！

跟UFO玩法雷同的遊戲，不過這隻MINI GAME就更難，因為不是認圖，而是認字！！若果想減低辦認時間，可先記選項，之後才去看那條高速移動的字。

猴子山上有樣學樣！！



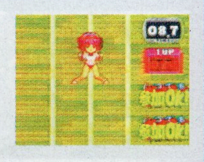
畫面先會出現一條按鍵的次序，之後玩者就要順住這個次序按鍵之。跟著，電腦會把這條次序加長，就像玩「超級無敵馬拉松」般。



遊戲機中心的老虎機配對！！

在這遊戲內，玩者要將那老虎機的三個轉輪，都按停於電腦要求的那個圖案上，方算合格啊。

體育館中反復橫跳！！



玩者要輪流連打○、□、△這三個按鈕，令那個女孩子能反復的在那三條線中跳來跳去。而每跳過一跳線，玩者就可得到1分。



找尋失去了的五官！！

在畫面下面的3格中，選出哪一格是上面那位相撲手失去了的部份吧。

年初二煙花大會！！



在畫面中會出現不停的煙花球，只要玩者按相同顏色的按鈕，那麼煙花就會爆開，而玩者也可得到1分。

發行商：HUDSON
價格：未定
DC／ARPG

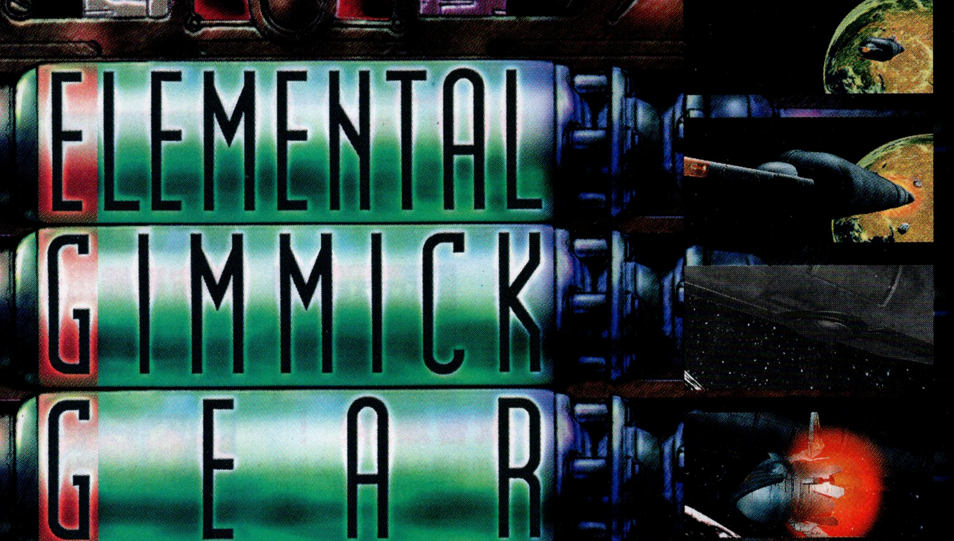
發售日：預定99年春

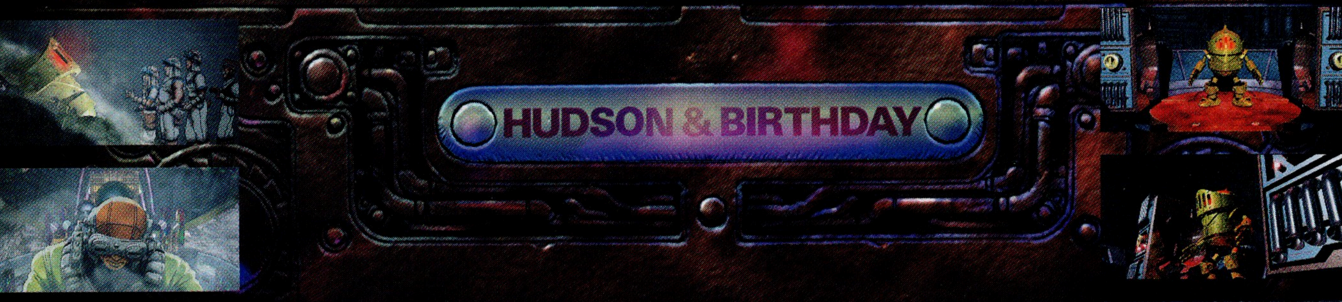
TEXT：古拉拉_B







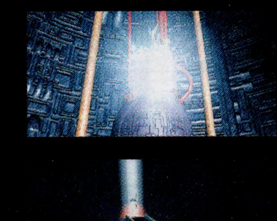












E·G·G·始動……

HUDSON SOFT／BIRTHDAY

HUDSON + BIRTHDAY = E・G・G・

參與這次「E.G.G.」製作的除了著名的HUDSON之外，還有BIRTHDAY。不是要慶祝DC的生日啦！其實BIRTHDAY曾經在超任上推出《大貝獸物語》呢！

故事背景

一個曾經有高度文明的星球，在那個文明消滅後的數千年，文明再次出現。

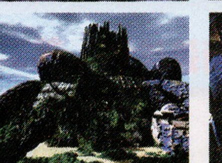
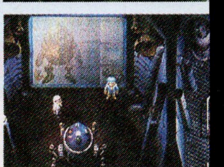
托基奧歷(トキオン歷)1353年，在邊境地區，有一個巨大的超古代遺跡——「科古拿(フォグナ)」。星球上的科學家在遺跡內發現了一部人形的鎧甲，而裏面有一個正在沉睡中的男子。於是科學家們將兩者從遺跡中運出了，並加以研究……

經過科學家的研究，那個機械和男子都是在五千年前(誤差為五百年，即是四千五百年至五千五百年前之間)出現的，但是並未發現有操縱系統。當時其中一個參與研究的科學家開玩笑說：「這是一個由精靈(ELENMENTAL)操縱(GIMMICK)的機械(GEAR)呢！」於是便將於命名為「EGG」。

最後，科學家們終於完成了EGG的研究，而且將EGG的系統改良，開發出全新的EGG。但是，一場浩劫正在開始……





主角是失憶的睡眠人

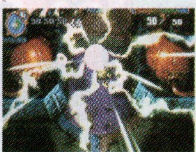


在遺跡中發現的男子，雖然未死，但是仍在昏睡狀態，於是被命名為「SLEEPMAN」。發現後的一百年，古代遺跡發生異變後，他亦甦醒了，但是記憶全失。後來他駕駛了同時被發現的EGG向古代遺跡出發……

2D冒險是遊戲的基本

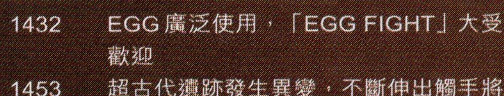
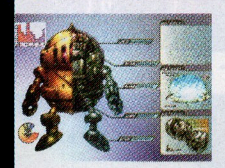
遊戲中，平常移動和冒險時是會以2D形式進行的，玩者會扮演SLEEPMAN，在不知的世界之中冒險，還可以控制EGG來和敵人戰鬥。迷宮中，有時候會出現一些障礙，玩者就要利用EGG將它推開，或者使用WIRE ARM來越過一些裂縫。

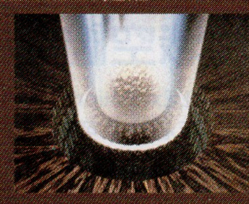





EGG發現後大事年表

年號	事件
1358	發現「EGG」、發現謎之男子（SLEEPMAN）
1360	仍未能解開EGG的動力來源
1365	複製試作型EGG完成，體積為最初的EGG之四倍
1386	EGG的裝甲研究完成，列普利加1號(レプリカ1號)製作完成
1403	利基魯（リーゲル）博士成功解開「精神操作系統」之謎
1406	EGG開發程式完成，EGG開始進入量產
1415	發現EGG之性能可用於軍事用途
1420	EGG輕量化、投入開拓托基奧用途
1432	EGG廣泛使用，「EGG FIGHT」大受歡迎
1453	超古代遺跡發生異變，不斷伸出觸手將大地分割，SLEEP MAN甦醒
1455	遺跡中央部份出現一個不明球體，SLEEPMAN乘座最初的EGG開始冒險



使用的是蛋（E・G・G・）？！

最初是由科學家在遺跡中發現的不明機體，後來加以研究和改良，成為軍方所用的武器之一及民間格鬥比賽「EGG FIGHT」所使用。EGG主要分為頭部、手腕、胸部和腳部四個部份

頭部 將駕駛者的腦電波接收，用來操作其他各部份的頭部。但是仍有些謎是未解開的。

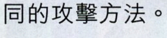
手腕 可以配合四個原素（火、水、大氣和地）的力量來操作。另外還有可伸縮的「WIRE ARM」。

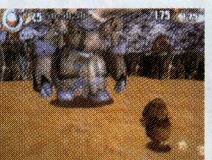
本體 駕駛者所座的部份，有保護性的裝甲。可以將手和腳收入體內後變成高速移動型態。

腳部 支撐着本體的部份，機動力和平衡力都很高。

利用DC機能而造出來的激烈3D戰鬥場面

當進入和首領的戰鬥時，便會改以3D形式進行。玩者要利用SPIN DASH(高速回轉)來擊倒那些首領，亦可以使用場景內特點來向首領施以傷害。當配備了不同的部件時，會有不同的攻擊方法。





新GAME介紹

製造商：NAMCO 發售日：11月19日
售價：港幣328元 記憶：未定 容量：未定
SPT/MPLY/MEM/Multi-Tap對應/Dual Shock對應

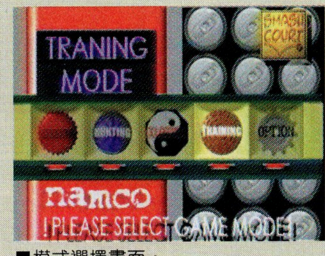
OFFICIAL PRODUCT

By: Agent X · Glen
*圖片屬開發中畫面

スマッシュコート2 SMASH COURT 2

再度出擊！街頭網球2！！

在82期《遊戲誌》中，曾經為大家介紹一些和「SMASH ROULETTE MODE」有關的資料。至於今次，筆者更會為大家詳細介紹此模式的內容，其他模式以及新球場的設計等等。



■模式選擇畫面。

自我空間「Exhibition Mode」

在Exhibition Mode之中，玩者除了可以進行單打或雙打賽事之外，更有多達13處場地選擇。至於場地類型方面，則包括有：硬地(Hard)、紅土(Clay)及草地(Lawn)三種。當中，更有一處是以香港作為場地的呢！



■球手選擇。


■雙打畫面。


■你在香港見過這處地方嗎？(見過的話，請立即通知筆者一聲！！)

熊仔抱抱～「Training Mode」

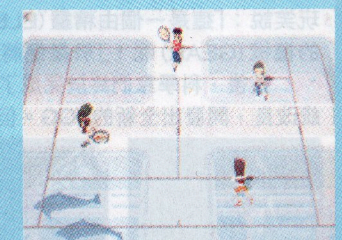
在練習模式之中，是有一位名叫「クマ」的熊仔作為玩者教練。至於練習項目方面，則包括：弱平飛球、強平飛球、吊高球、下旋球、上旋球、弱發球、強發球及隨機(Random)等。當選擇好了後，熊仔教練便會發球，並由玩者將球接回。此外，玩者亦可以自行進行發球練習，務求增加擊出Ace的數目。

全新街道球場～！

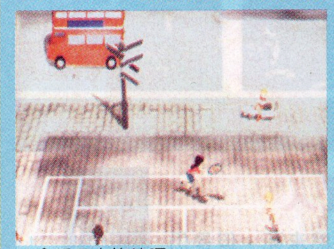
其一：道頓堀球場


■在大阪的道頓堀這大街上進行比賽，相信會另有一番滋味。

其二：澳洲水上球場


■有海豚相伴，零舍醒神。

其三：倫敦街道球場


■會看見大笨鐘嗎？

其二：美國街道球場

■四周都有車輛，難道是森柏斯和阿加斯在拍廣告麼？

解開「SMASH ROULETTE MODE」的疑惑……

如何在地圖上移動？

一當遊戲開始的時候，玩者首先選擇「ルーレット」一項，之後畫面便會出現一個輪盤。這時，玩者只需要發球，以便將球打中輪盤上的數字，而這數字就是玩者可以移動的步數了。


■雖然不怕落網，但仍會出現發球失敗的情況。

究竟「賞金」是有何用的呢？

一當然不是用來買家電、零食啦！不過，如果你有錢的話，便可以將「My Home」Power-Up，又或者到機場乘飛機出國，甚至去商店買Items。此外，當你成功賺取一定數目的賞金時，更會發生一些意想不到的事情來呢！


■到商店買Items。

那樣做才能賺取「賞金」啊？難度要做小偷乎？！

一賺取「賞金」的方法，只有一個：就是在網球場上擊敗被通緝的對手。至於如何將通緝犯抽出來，那最好首先去國際刑警處詢問一下。當發現通緝犯的時候，你可以決定是否與他/她進行比賽，只要成功將他/她擊敗，便可以“拉人”，而賞金亦可袋袋平安！！不過，如果你不打算向他挑戰的話，便需要繳付一定數目的過路錢了。另外，當玩者成功擊敗對手時，其「Ranking」(排名)也會因此而有所提升；但能否成為世界第一，就全憑玩者的技術和實力了。



■唔識就要問啦！



■地上拾到寶，是福還是禍？

當「Ranking」獲得上昇的話，會有甚麼好處呢？

一唔～只要你能夠將對手擊敗的話，那麼，球手的「Ranking」便會得到提升。當球手到達一定「Ranking」的時候，便會有球手加入而成為玩者的同伴。此外，玩者要留意每次最多只能夠容許3位球手加入成為同伴，而他們會協助玩者去捕捉通緝犯。因此，玩者應努力爭取高的Ranking，以獲得同伴的加入。



■排名越高，同伴越多。

萬一被對手打敗的話，會面對怎麼樣的結果呢？

一若大家不幸地被對手擊敗的話，那麼玩者所控制的球手，其體力(HP)便會減少。當然，大家亦不會獲得任何賞金；不過，就算玩者手上已沒有錢，遊戲也不會立即GAME OVER。

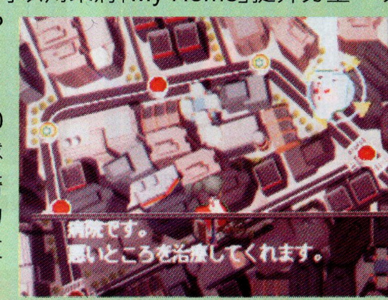


■失敗了的話，是會扣掉部份體力的。

何處是吾家？

一所謂「My Home」(マイホーム)，就是指遊戲開始的地點。在這裡，玩者可以用來回復球手的HP，以及與同伴聯絡。至於「My Home」所在之處，便是在日本這一地方。除此之外，當玩者捕捉了一名通緝犯之後，便會獲得賞金。這些賞金其實是可以用來將「My Home」提升力量，以增加每次回復球手HP的數量。

請各玩者記住！如果球手的HP到達0的時候，便表示該球手生病而需要入住醫院休息。至於留院的費用，則由玩者去支付了。



■HP到達0的時候，便要在醫院養病了。

出國了……

遊戲開始的時候，玩者將會身處日本這片彈丸之地上。不過，若玩者成功把當地的通緝犯悉數擊敗的話，便可以到機場乘飛機去其他三處地方，當中包括：澳洲、美國及歐洲。因此，玩者需要走遍這處地方，以捉拿總共21名通緝犯。



■世界是如此渺小，轉眼又到另一地方……



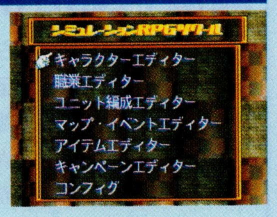



製造商：ASCII/容量：CD-ROM
記憶：15 BLOCKS/發售日：發售中/售價：5800日圓
ETC/MEM/1P

By: 非洲-JELLY



SRPG創作室



在第79期《遊戲誌》的介紹中，格仔人已概括地介紹過這遊戲了。所以在這一次的介紹，筆者決定將製作的步驟一步一步的清楚列出來，而且還得到公司中各同事的幫助，製作出一個傳奇的故事來。接下來便到玩者們設定出自己的故事來了，找幾個朋友一起創作吧，這樣會增加不少樂趣。

初生嬰兒•角色設定

每一個遊戲少不了的當然是一眾遊戲角色了，玩者首先便要設定了角色的名稱；然後便是他的職業了，不過職業可以遲一點才設定；接下來的便是角色的樣子，遊戲中有140種角色的樣貌可以選擇，另外也有5個可以由玩者自設，而玩者最多只可以設計出128個角色；之後便到了角色的初期設定，在這　可以設定到角色開始時的級數和裝備等；在設定了角色的初期設定之後，便要設定角色的基本能力值，準備好一切之後便可以暫時完成一個角色。



■這一些角色在這遊戲中是不可缺少的



■把不喜歡的人設定為敵人吧，這樣便可以殺個痛快

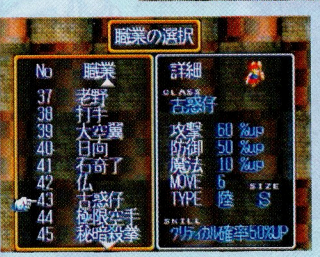
敬業與樂業•勞工處

百丈禪師說過「一天不做事，一天不吃飯。」，又有人說「人不可以無業」，所以每一個人也應該有自己的職業，而遊戲中一共有64種職業可供玩者設定。玩者先要設定職業的名稱，然後便要選擇該職業的圖示和攻擊動作。





■一個打雜竟然有如此強勁的力量！？



■選擇了角色的職業後



■接下來便選擇角色的外觀和圖示

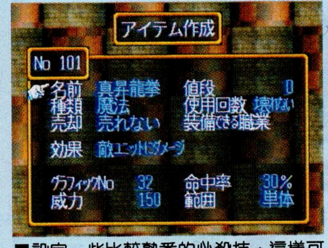
擺你命3000•道具編

之前不是說過可以設定什麼古怪的道具嗎？在遊戲中玩者便可以設定128種不同的道具，不過只可惜道具的名字最多只可以設定四個漢字，而在設定道具這一項中，玩者也可以設定武器、鎧甲、盾、回復道具、魔法和轉職用道具，不過魔法其實便是攻擊的一種。





■這樣的道具會有什麼作用



■設定一些比較熟悉的必殺技，這樣可能會比較親切



■華麗的魔法攻擊「森羅萬象」

招兵買馬•編成

設定了一眾角色後，當然將一些志同道合的傢伙編在一起吧！玩者應該按不同SIZE的角色編成一小隊，而玩者在分配的時候，要記著S級的每一隊可以有4個，M的最多可以有兩隻或加上2隻S級的，L級的只可以一個人一隊。還有玩者要使用新的角色的話，便要選擇追加新的角色，而且最好要善惡分明，如果能平衡敵我雙方的能力便最好不過了。







■應該盡量把敵我雙方的能力平衡

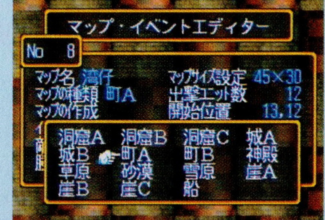


■大的角色每隊只可以有一個

ATLAS地圖集•版圖製作

遊戲中的每一個版圖都是由玩者設定的，而可以設定的有3個不同大小的地圖，最多可以自設24版。當玩者在設計的時候，首先便要按「Z掣」選擇所須的材料，然後便利用這一些東西來填滿版圖，除了這一些材料之外，遊戲中也有一些特別的道具提供給玩者，例如：劍、樹木、商店和木桶等這些物品，玩者可以設定在遊戲時可以拾到道具。





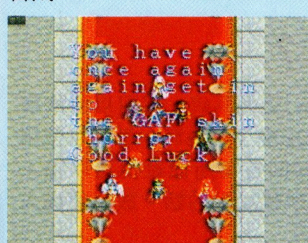
■先決定版圖的名稱和大小

■按「Z掣」便可以選擇材料

■按「L/R掣」便可選擇不同的擺設

名人語錄•對話

在製作版圖的同時，玩者也可以設定特別事件，而特別事件主要也是由角色對白所組成。玩者在設定好了特別事件之後，便可以設定在特別事件中出現過的對白，這一些對白將會是遊戲中最經典的一部份，而且也是在遊戲中比較複雜的一項，玩者先要考慮的便是事件的開始條件，然後就是設定發生事件的對象，在設定好以上的兩項之後，玩者便要為事件定下內容，當中不可缺少的便是勝利和失敗條件，不過玩者設定特別事件時要避免設定為「自動的に始まる」，最後玩者只要為事件改上一個名稱便大功告成。



■戰鬥開始的時候可以設定到有故事交代

■經典對白一定要有



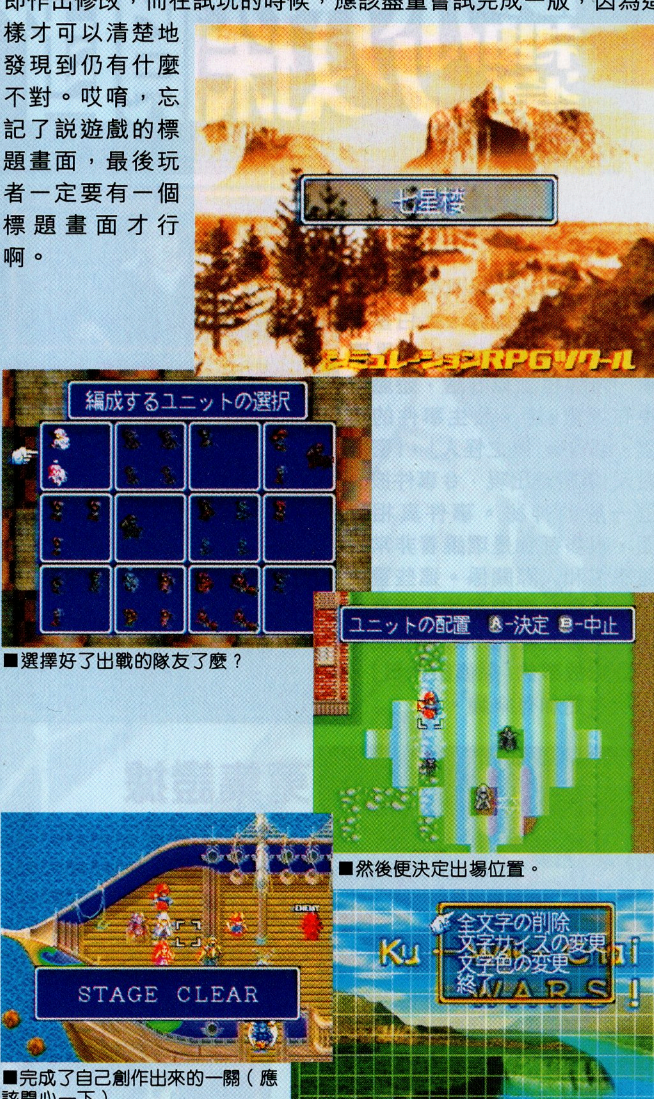
■在指定的地方便會出現商店



■設定了的特別事件在試玩時忠實地再現

埋門一腳•試玩

不要開心得太早，雖然萬事俱備，但如果在之前所設定的東西有什麼「冬瓜豆腐」，找誰幫你才好。所以在自己弄好一切之後，一定要試玩一次，因為發現到有什麼不妥當的地方便可以立即作出修改，而在試玩的時候，應該盡量嘗試完成一版，因為這樣才可以清楚地發現到仍有什麼不對。哎唷，忘記了說遊戲的標題畫面，最後玩者一定要有一個標題畫面才行啊。



■選擇好了出戰的隊友了麼？

■然後便決定出場位置。

■完成了自己創作出來的一關（應該開心一下）

■創造出一個屬於自己的標題畫面



■最暢銷遊戲《KU WAT CHAI WARS（古惑戰記）》



PS/AVG/1P/MEM/對應ANALOG
製造商：HUMAN/ 發售日：發售中/ 售價：6800日圓/ 容量：CD-ROM×4/ 記憶：1 BLOCK

御神樂少女探偵団

一起進入充滿謎的世界

遊戲舞台發生在大正時代的獵奇事件，這是玩者與偵探事務所的3位少女—「御神樂少女偵探團」—將謎之事件解決的推理AVG遊戲。新系統「推理Trigger」令到遊戲的緊張感增加，從而體會到推理的樂趣，而以下所介紹的是遊戲搜查要點

故事

這遊戲的故事共有五個之多，例如：幽鬼郎、太白星、夢男和獵奇同盟等。如果連前、後編也計算的話，遊戲便會有總數8話。發生事件的時候，都會有「謎之怪人」、「密室殺人」等關鍵出現，令事件披上謎一般的神秘。事件真相方面，很多都會是環繞着非常複雜怨恨和人際關係。這些重要要素都會在這遊戲的故事裏出現，再加上滿載MINI GAME和番外編故事的「探偵田休日」，令玩者更加有樂趣。





調查流程

遊戲主要分為事件編、搜查編和解決編三個部份，而直接推理的部份都會落在搜查編之中。數次與目擊者和嫌疑者談話，以及調查案發現場，便可見一些解決事件的線索，不過這搜查編將會有複數進行，而當失敗的時候便需要再次調查。

事件編 → 搜查編（複數）→ 解決編 → 下一個事件



蒐集證據

基本上證據是由目擊者或嫌疑者口中得知的。為了探究事件的真相，玩者可以在MAP畫面上移動。在不同的地方裏，可以與有關人物談話而從中蒐集有用的證據。玩者有可能需要問完其他人物後，再次來到之前到過的地方再次問取證據。這樣玩者就需要在幾個地方來回，而問取多個人物。





■當文字變成藍色的時候，即表示這與事件有關的。



■輸入Trigger（L1、R1）前，要必須小心考慮。

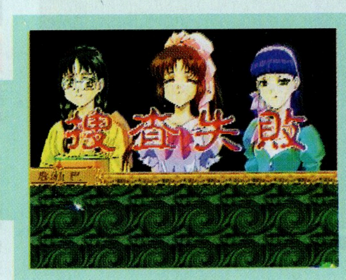
推理 Trigger？

調查時使用「推理Trigger」這個系統，就可以令故事得以繼續發展。每當MISSAGE變了顏色時，都可以使用推理Trigger。當玩者對某句回答有所懷疑便可以輸入Trigger。有效的推理點加起來有20點的話，故事便進入下一個階段。



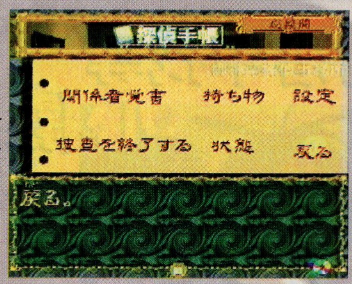
注意限制次數

遊戲中的Trigger會有次數限制的。當減至零的時候，就會GAME OVER。



搜查手冊

在遊戲的進行途中，玩者會有機會由於太多的資料，而一時忘掉了曾經在故事出現過的人物和持有着的ITEM，這樣玩者就可以到遊戲的「搜查手冊」中，看回有關人物資料，而新人物的資料會自動加在這個手冊之中。







ACTION MOVIE

MOVIE播放時，畫面中會出現一些方向鍵或按鈕鍵。當畫面中出現這些標記時玩者就要以最快的速度輸入和標記同樣的按鈕，不過輸入不正確或是遲了輸入都會令遊戲GAME OVER。





MINI SCENARIO

玩者只要進入特定的房間，就會有MINI SCENARIO發生，而當CLEAR MINI GAME或是休息SCENARIO終了，MINI SCENARIO便會完結。玩者可以從MINI SCENARIO中的MINI GAME裏得到樂趣。

※好感度—在休息SCENARIO中會對應行動選擇，而MINI GAME的結果都會影響主要CHARACTER的好感度。在迷你故事CLEAR的時候，高好感度的人物就會出現說出一番終結的說話。

主要登場人物

御神樂時人(30歲)

(CV：津田英佑)

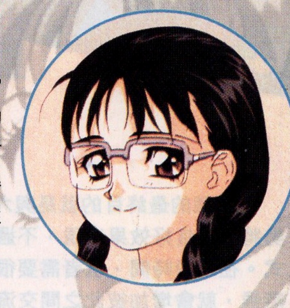
御神樂偵探事務所所長。雖然時人擁有罕見的推理能力，但卻是一個完全不能適應社會的人。當為了將事件的真相查出來時，亦都是他的頭腦開始活動的時候。



檜垣千鶴(17歲)

(CV：松本美愛子)

御神樂偵探事務所的所員。當沒有事件發生時，她就擔當經理的工作，而樸素的性格令她能夠忍耐和耐心地去搜查。因此，每每都得到良好的結果。她最愛喝就是虎屋的懷中汁粉。





久御山滋乃(18歲)

(CV：高夏子)

御神樂偵探事務所的其中一位助手，而她亦是久御山子爵家的千金。在NETWORK上十分活躍的她專門搜查富豪等上流階級所發生的事件。



鹿瀬巴(17歲)

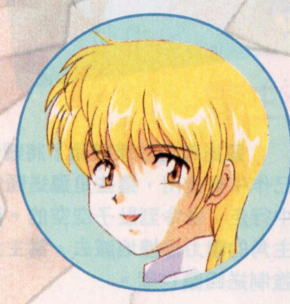
(CV：水樹洵)

助手中的領導者，而那活潑的性格令到她經常走到最前進行犯罪搜查。以她的瀟灑性格是不能做出糾纏和撒嬌等，而她本人心中心是不會對異性產生特別的意識。

ランドルフ丸山(12歲)

(CV：深見梨加)

御神樂偵探事務所的助手。這個沒有親人的混血兒曾經是淺草的流浪者。現時就住在偵探事務所裏，亦即是和時人一起住。其他的偵探團成員都會稱呼他為「蘭丸」。



製造商：KING RECORDS	發售日：發售中	
售價：5800日圓	容量：CD-ROM	記憶：6 BLOCK
RPG/1P/MEM/對應ANALOG		

TEXT：怪傑

在村落中找尋心儀的戀人

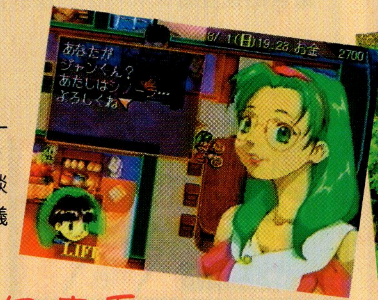
心跳小情人



這是還留存魔法文化的村落ープエルコルダン。由於主角的請求得到瑪莉亞（マリア）姐姐的允許，而在夏休的期間入住到這村的麵包屋。這樣，主角便開始了在這條村落中為期六個星期的兼職生活。在遊戲開始時是沒有麻煩戰鬥和難以解決的謎題。主角可以從村落中與村民談話和交流得到生活中的樂趣。今次將會徹底介紹遊戲的要點。

活生生的交流

這是可以在架空的世界裏自由地四周走的RPG遊戲（REAL TIME）。在行走的途中，主角可以和村落的角色自由地交談和交流。遊戲中將會有豐富的談話反應和經常變化對主角好感度，而主角的談話和行動都會令EVENT的發生。最有趣的地方莫過於最後找到心儀的戀人、產生多個EVENT以及在CLEAR的過程中。







麵包速遞

主角在麵包兼職時，每日需要到村中的不同地方都要幫瑪莉亞姐姐運送麵包和到雜貨店買東西，而每次主角都需要將麵包直接送給她本人。當主角行惡運的時候，對方分分鐘已走到其他地方而不在家裏，這樣就會白白浪費了時間，但又要在中午之前將麵包送到其手上，因為中午前村民都會在自己的家裏。為了增取時間送麵包，玩者就必須記下他們的地址，所以玩者需要多次到不同村民的家裏。





追求

遊戲的最終目的就是與六女角的其中一位成為戀人，而積極的攻勢將會有良好效果出現，不過最重要的就是需要知道該少女的行動模式。在某段時間，玩者需要很有把握地與她碰見，而見面的次數高的時候，就會增加彼此之間交流。（右邊就會介紹遊戲中的6位作為主角戀人候補者的少女）





EVENT

在進行這個遊戲的兼職時，時間都會不斷的流逝。由於這樣，主角就需要積極地走來走去和不同的少女傾談，就會發生重要的EVENT。而EVENT本身會有連鎖性發生的，不過最重要的就是怎樣在EVENT發生後令另一個EVENT發生。雖然上面都是EVENT發生的要訣，但是主角未將兼職完成時，EVENT是不會發生的。主角除了可以在村中生活得到樂趣外，亦都可以從行走中令EVENT發生而得到樂趣。

注意

運送麵包的兼職除了將麵包送給其他人外，還要留一個麵包給自己作午餐食用，這些是運送麵包時，所必須留意的地方。長時間在村中行走，會令到肚子空空的。而主角保持着肚子餓的狀態時，就會令主角的體力慢慢地減去。當主角在村裏暈倒（體力減至零）時，就會被強制送回麵包屋。







介紹



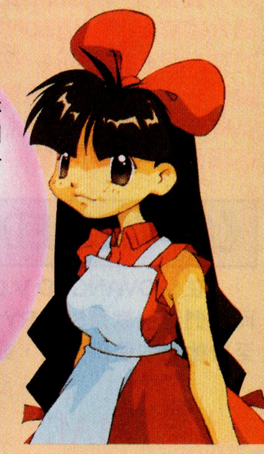
1.主角之家

這就是主角兼職的麵包店，晚上可以在這裏睡覺。在這間店舖裏，瑪莉亞姐姐負責製作麵包。當主角肚子餓時，就可以在店裏拿一點麵包來吃便可以。每天晚上七時正瑪莉亞姐姐竟會烹調晚餐，所以不要遲到呀！



2.露菲（ルフィー）之家

她是經常夢見自己在空中飛翔，而且成為王國第一魔法師的未成熟魔法師。她最喜歡就是成為飛行船船長的父親回到家裏。游手好閒和多嘴的性格，以及那大大的絲帶就是她的商標。（CV：川菜 翠）



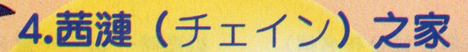
主角的時間表

6:00 7:00 8:00 9:00 10:00 11:00 12:00 13:00 14:00 15:00 16:00 17:00 18:00 19:00 20:00 21:00 22:00 23:00 0:00

家中自由活動	麵包速遞	舞台	散步	購物	麵包屋	散步	晚飯	家中自由活動	睡覺

3.莉娜（リーナ）之家

天生身體孱弱的她不論甚麼草藥和藥材都不足夠醫治她的疾病，而且還會經常暈倒，這樣令到她的母親十分擔心。她與性格好像男孩子的瑪莉是一對很要好的朋友，而且經常坐在正在釣魚的瑪莉身邊看書。（CV：麻生かほ里）



4.茜漣（チェイン）之家

戴着眼鏡的茜漣是十分聰明的女子，而她經常會獨個兒製作一些會令自己沾上機油的機械。由於某些事情令到只有她和她的母親一起居住，而露菲就是她最好的朋友。原來她的父親是帝國第一工程師，所以她自小便擁有發明家的才能。（CV：小泉理奈）





5.瑪莉（マリン）之家

喜歡在溪間釣魚的瑪莉經常都會用男子使用的「我」稱呼自己，而且還經常被誤會她並不是一個少女。莉娜和莉莉（リリィ）都是好朋友，而且經常和男孩子對抗。無論誰都會被她的快樂性格吸引成為她的朋友，不過讀書就有少少困難。（CV：野田順子）

6.菲亞（ピア）之家

菲亞是一個早熟和性格強硬的女子，而她亦是一個神出鬼沒的魔法ITEM收藏家，而這樣便成為露菲的競爭者。她會經常獨個兒到地下迷宮和遺跡四處走。（CV：高橋美紀）

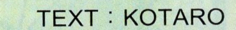




7.始芝亞（シンシア）之家

她是一個又嚴肅又認真的學級委員，而她在金錢處理方面是村中第一的。由於從小得到母親的悉心教導，令她得到文雅的談吐和純正的禮儀。主角可能會發現無心讀書和疲倦的她。（CV：小西寬子）





製造商：TGL／發售日：發售中(9月23日PlayStation版)／未定(SEGASATURN版)
價格：5800日圓(PlayStation版)／未定(SEGASATURN版)／容量：CD-ROM／記憶：1 BLOCK(PlayStation)
FIG/2P/對應ANALOG CONTROLL(震動)/對應DUAL SHOCK(震動)/MEM

TEXT：KOTARO



ADVANCED V.G.2

元祖美少女對戰格鬥遊戲續篇《ADVANCED V.G.2》，終於在PlayStation上正式登場。在上期中，我們已為大家詳細介紹過其內容、系統，以及公開還基本角色的技指令表。然而，今次我們則會為大家續報遊戲的最新資料，其中包括大家關心的隱藏角色，以及全角色COMBINATION ATTACK連攜表，此外我們更會深入研究各項系統，希望大家對遊戲有進一步的認識。



《ADVANCED V.G.2》隱藏角色登場！

在《ADVANCED V.G.2》中，除了十二名角基本色之外，其實遊戲內還存着兩名隱藏角色，而他們分別就是STORY MODE裏的中BOSS「MATERIAL」及LAST BOSS「謝華MIRANDA」，至於他們的使用方法，或許拙者就在這裏賣個關子，欲知詳情則請留意今期「秘技工場」吧！

MATERIAL

與前作中的K1、K2同樣，是謝華MIRANDA利用生體因子製造的研究用標本，外表與K2頗為相似，而且亦喪失了人性和感情。



技指令表

投技

(未有正式公布名稱)	近敵時←or→＋重P

必殺技

THUNDER SPARK	→↓←＋P
THUNDER SPEAR★	↓→＋P
THUNDER BOLT★	←↓↙＋P

超必殺技

(未有正式公布名稱)☆	→←↓→＋K (L1＋L2)

＊★……能於同按時成為ES必殺技，但卻消耗1 LEVEL POWER GAUGE；☆……消耗2 LEVEL POWER GAUGE量的超必殺技；※……消耗1 LEVEL POWER GAUGE量的超必殺技；( )……必殺技及超必殺技的簡略指令。

謝華 MIRANDA

謝華麗美的母親，四十八歲，是VARIABLE GEO大會及計劃的主謀人。冰冷的外表與無情的性格背後，實際為謝華財團的最高統領者，由於曾接受生體處置改造，所以外表看來與二十來歲的女性無異。



技指令表

投技

(未有正式公布名稱)	近敵時←or→＋重P

特殊技

(未有正式公布名稱)	←＋重K

必殺技

DEATH SUTINGA	↓↘→＋P
DARKNESS STUB	↓↙←＋K

強化必殺技

KHAOS HURRICANE	KK同按
TWIN BARN	→↓↘＋PP同按

超必殺技

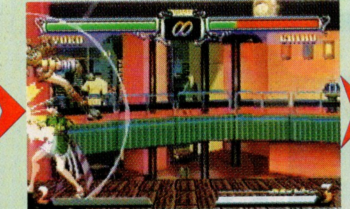
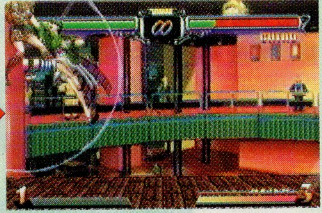
NEMESIS HAIROU☆	→←↙↓↘→＋P (L1＋L2)

入門技巧・系統篇

COMBINATION ATTACK

在前數期中已為大家詳細介紹過的系統「COMBINATION ATTACK」，是透過通常技之間特定的流程法則，將其連係成各種不同的攻擊，而以下就是全角色基本COMBINATION ATTACK的連攜表，其中玩者能引入連打和目押等各樣技巧，寓意創造新的COMBINATION ATTACK，令連續技上得以更大變化。



■雖然霧島恭子在COMBINATION ATTACK方面略為遜色，但只要適當運用連打和目押等各樣技巧，亦同樣能造出強力的連續技

COMBINATION ATTACK 連攜表

御劍 珠緒

□・×・△・○
□・○・△
□・×・△・○
□・△・○
□・蹲下○
□・×・蹲下○
□・×・△・蹲下○
△・○
△・蹲下○
蹲下△・蹲下○



霧島 恭子

△・○
△・蹲下○



武内 優香

□・△・○
□・×・△・○
□・○・△
□・×・○・△
△・蹲下○
△・○
蹲下△・蹲下○
遠距離←+△・○

新条 早紀

□・×
→+□・×・□・△・○
→+□・×・□・○・△
○・△・○
→+○・△
→+○・○
蹲下□・蹲下×
蹲下×・蹲下○



久保田 潤

□・×・○
□・△・○
□・○
蹲下□・蹲下○



增田 千穗

□・×・△・○
□・○・△
□・×・○・△
□・△・○
□・×・△・→+○
□・→+○
□・△・→+○
△・○
△・→+○
○・×・→+×



楠 真奈美

□・×・△・○
□・○・△
□・×・○・△
□・△・□・△
□・○
□・△・蹲下○
△・○
蹲下□・蹲下△・蹲下○



梁瀨 薫

□・×・△・○
□・○
□・×・○
□・△・○
△・○
→+○・△・○
蹲下□・蹲下×・○
蹲下□・蹲下×・蹲下○
蹲下×・蹲下△



謝華 麗美

□・×・△
□・○
□・×・○
□・△
×・△
×・○
蹲下□・蹲下×



結城 綾子

□・×・△
□・×・○・△
□・×・蹲下△
□・○
□・×・○
蹲下×・蹲下□・蹲下△



ELIRIN G (ELEANOR GODSMITH)

□・×
□・△・○
□・○・○・△
△・○
近距離△・△
近距離○・○
蹲下□・蹲下×
蹲下□・蹲下○

八島 聰美

□・×・△・○
□・○・△
□・×・○・△
□・△・○
△・○
蹲下□・蹲下×・蹲下○
蹲下□・蹲下△

MATERIAL

□・×・△・○
□・○・△
□・×・○・△
□・△・○
△・○
蹲下□・蹲下×・蹲下○



謝華 MIRANDA

□・△

DOWN 攻擊

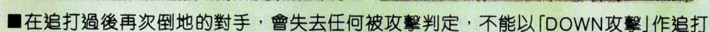
「DOWN攻擊」就是以特定攻擊作為追打倒地中對手之系統，其中以任何性質的攻擊打倒對手後，令對手出現倒地的狀態，玩者便可以利用遊戲中各角色特定的「DOWN攻擊」作為追打。另外，部份角色的「DOWN攻擊」更能令於倒地狀態中的對手再次浮起，出現被攻擊判定。不過有一點要注意的是，當利用完「DOWN攻擊」擊浮對手後，對手只會出現一次被攻擊判定，若然在追打過後對手再次倒地，即使再次以「DOWN攻擊」追打，對手亦不會受到任何影響。









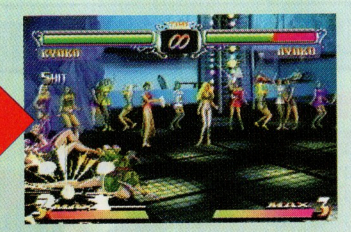


■在追打過後再次倒地的對手，會失去任何被攻擊判定，不能以「DOWN攻擊」作追打

此外，為針對「DOWN攻擊」而設計的「DOWN迴避」系統，雖然有迴避追打的性能存在，可是在特殊的情況下，即使對手使用「DOWN迴避」與否，最終亦只會落得被追打的份兒。無疑「DOWN攻擊」主要作用是追打於倒地中的對手，但是「DOWN攻擊」本身亦存有攻擊判定，而且「DOWN迴避」最大缺點就是倒地起身着地時會出現被攻擊判定，所以只要在通常的情況下，稍慢使用「DOWN攻擊」，就可以同時兼備「DOWN攻擊」和截擊「DOWN迴避」的作用。同樣，對手於版邊的情況下，由於受到移動上的限制，使用「DOWN攻擊」作追打任何角色亦無所遁形。

還有，先前所述的「DOWN攻擊」擊浮對手特性，雖然在追打對手後，角色的而且確實會喪失被攻擊的判定，但是只要對手不慎使用「DOWN迴避」起身，角色又會再次出現被攻擊的判定，所以在應用上可要留意。

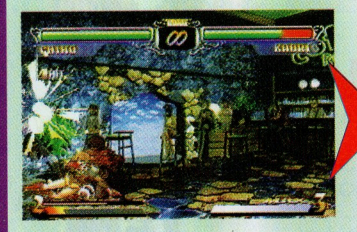




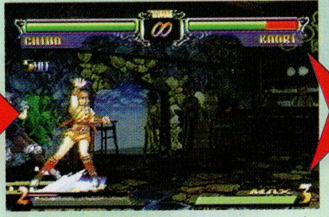


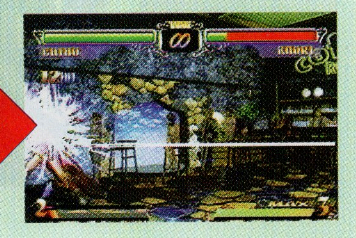


■「DOWN攻擊」和截擊「DOWN迴避」二擇使用，能令對手無所適從









■對手「DOWN迴避」與否，就是追打成功的關鍵

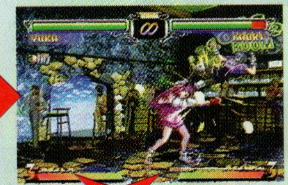
「DOWN 攻擊」一覽表

御劍 珠緒	↘＋重拳、SUPER空旋腳
霧島 恭子	蹲下重腳
新条 早紀	蹲下重拳
武內 優香	蹲下重腳
增田 千穗	蹲下重腳
楠 真奈美	蹲下重腳
久保田 潤	EARTH SHAKER
梁瀨 薰	蹲下輕拳
謝華 麗美	蹲下輕腳
結城 綾子	蹲下輕腳
ELIRIN G (ELEANOR GODSMITH)	蹲下輕腳
八島 聰美	強化真空唐竹割
MATERIAL	強化 THUNDER BOLT
謝華 MIRANDA	蹲下重拳、蹲下重腳

空中COMBO

遊戲中重要系統之一「空中COMBO」，是以攻擊截擊對手，令其出現浮身的狀態，在角色倒地前以任何攻擊作追打。其中除了實力較強橫的謝華麗美和謝華MIRANDA之外，其他角色均持有自己特定的吹飛技，能令對手出現浮空效果，作為連接空中和地上COMBINATION ATTACK等攻擊。







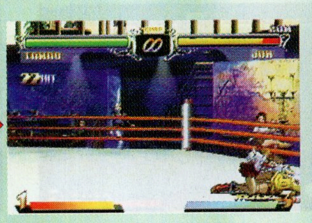


■截擊於空中的對手，令其出現浮身的狀態，在着地前連接空中和地上COMBINATION ATTACK攻擊

不過有一點要注意的是，「空中COMBO」同樣持有攻擊次數限制，角色是不能以同一種攻擊或吹飛技擊浮對手數次，而且在超過限制次數後，玩者只能以必殺技、ES必殺技(強化必殺技)及超必殺技作追打，而對手倒地後，亦不能以「DOWN攻擊」及任何方法作追打。







■「空中COMBO」持有的攻擊次數限制，令往後的追打攻擊亦同樣受到限制

吹飛技

御劍 珠緒	SUPER蒼龍擊
霧島 恭子	蹲下重拳
新条 早紀	近距離重腳、蝕
武內 優香	膝（←＋重腳）
增田 千穗	飛膝（→＋重腳）
楠 真奈美	通常投、貓一寸亂舞
久保田 潤	膝（近距離重腳）
梁瀨 薰	蹲下重拳
結城 綾子	重拳
ELIRIN G (ELEANOR GODSMITH)	蹲下重拳
八島 聰美	↘＋重拳
MATERIAL	蹲下重拳

發售日：未定　價格：未定
發行商：SQUARE
PS／RPG／MEM／容量未定

OFFICIAL PRODUCT

TEXT：古拉拉_B

前言

記得剛在上一期（《遊戲誌》第八十三期）中為各位介紹了在體驗版中登場的幾位角色，現在又有另一位新的角色了，一起看看吧！

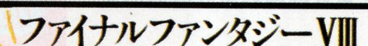
魔女的傳說
古代流傳下來的一個傳說：

「有一些「被選者」去繼承一股叫做「魔女之力」的強大力量，它會令人妒忌、迷惑，而傍人亦會視「被選者」為異類，將之排除。」現在，魔女就要現身於《Final Fantasy VIII》中……



魔女登場

FINAL FANTASY VIII™



人物資料 VERSION 3.0

神勇飛鷹俠的面具、愛半夜出沒的黑衣人？～EDEA the Witch

年齡：不詳（推斷為26歲）
性名：女
使用武器：不詳，能使用魔法

單從外表看就知道她是不可小覷的一號人物。不說也不知，原來她也是一個魔女呢！一般的魔女都是老太婆，哪有這麼美的呢？說不定她曾經整容、未婚產子，更可能本來是男兒身……（呀～天呀～）她擁有一副冷酷的外表，令人不敢隨便接近（接近了可能兇多吉少），一身黑衣的打扮或許是魔女必備的服飾（魔女便利店有售嗎？），而頭上的飾物則令人聯想起天野喜孝筆下的角色。暫時，只能「神秘」二字來形容她。


■ EDEA一頭烏黑的秀髮……


■ 注目點在那面具上，她看來有點痛苦……

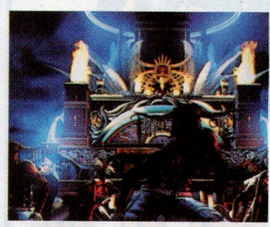

■ 面具開始發光……

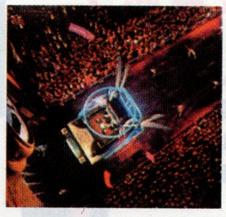
■ 慢慢張開

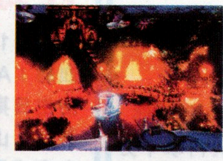
■ 縮小……

歡迎會？皇后出巡？迷一般的片段

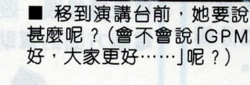
這些圖片是關於EDEA在市面上活動的，會不會是以皇后身份出巡呢？暫時不得而知，但是圖裏面看到還一個人站在EDEA的「皇座」傍邊，看來有點像SEIFER……


■「出巡車」的下面，還有一些舞蹈員，好像嘉年華會……

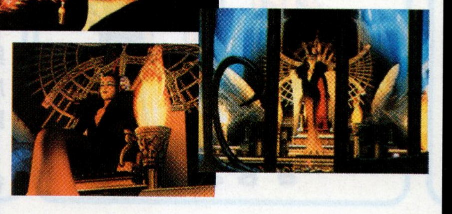

■「出巡車」在一個像凱旋門的地方駛出


■ 場面十分熱鬧


■ 人群夾道歡迎，還放煙花呢！


■ 移到演講台前，她要說甚麼呢？（會不會說「GPM好，大家更好……」呢？）


■ 直到面具完全藏在頭飾內


■ EDEA慢慢站起來……

予測

從得到的圖片看來，她應該是一國之君，或者是某個團體的最高領導人。她頭上的飾物原來還可以藏着一個面具！不過，總覺得她的美貌，主要因為她可能是某種魔法生物的混合體（《PARASITE EVE》？！）

予測：

為甚麼EDEA要戴起面具呢？面具又有甚麼用途呢？通訊？玩VIRTUAL REALITY遊戲？保護自己？或是她身體的一部份？不過「脫下」面具後的EDEA眼神仍舊冷漠……


發行商：PIONEER LDC/發售日：未定
價格：未定/容量：3CD
AVG／MEM／一人玩

TEXT：古拉拉_B



名作 第三彈登場





故事簡介

相信有不少讀者都會聽過或者玩過《NOëL》這個遊戲吧！現在它要在SS之上推出第三集了。在第一集中玩者是在網路上認識了三位女主角，而結局就是在聖誕前夕和其中一個女主角成為「好朋友」。到了第三集，時代背景仍然是在未來的日本，但是故事發生的時間，正是第一集的結束，而且內容亦有點變更了(出現兩個未來？)。

在12月23日的晚上，玩者收到女主角們的邀請(這個朋友的關係是沿自《NOëL》第一集的)，到江珂高校一同慶祝聖誕節。突然，出現了一批自稱「自然環境團體」的恐怖份子，把學校佔領了並將裏面的師生脅持！幸好由香使用自己高超的「駭客(HACKER)」能力，透過「VISION PHONE」(視像電話，簡稱「VP」)告知了主角校內的情況。現在，只有主角(即玩者)知道事情的真相，也只有主角才可以擔當拯救在校內的女主角們，及破壞恐怖份子陰謀的任務了。





遊戲目的

玩者首先要做的是救出被恐怖份子困在校內的女主角們，而方法就是利用校園內的「VP」和女主角們通消息，收集情報和給予她們指示(因為只玩者才清楚了解校園內的情況)。另外，就是借助由香的技術潛入資料庫，找出這次事件的真正原因，儘快將恐怖份子的陰謀破壞(因為他們是和玩者同時間行動的)。



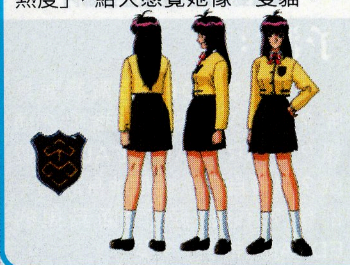
人物介紹

(以下為第一代《NOëL》時各個角色的設定資料)

清水代步

年齡：17歲
血形：O型
出生日期：10月9日
星座：天秤
家庭成員：父、母、姊姊(28歲的辨公室女文員)
身高：162CM
三圍：B82／W56／H84
兼職：家庭式餐廳女待應
興趣：SHOPPING、長時間談電話(「煲電話粥」)、悉心打扮(「貪靚」)
所參與課外活動：無

她經常說個不停，十分活潑，愛撒嬌，但是為唯一缺點是「3分鐘熱度」，給人感覺她像一隻貓。



岡野由香

年齡：18歲
血形：AB型
出生日期：6月6日
星座：雙子
家庭成員：父、母
身高：154CM
三圍：B80／W56／H83
兼職：電視遊戲店店員
興趣：機械和電腦
所參與課外活動：籃球部、科學部

典型的「書生」，對於科學十分有研究，並製作出一部名為「回憶君」自走攝錄機。遊戲中會給予玩者很多電腦方面的幫助。

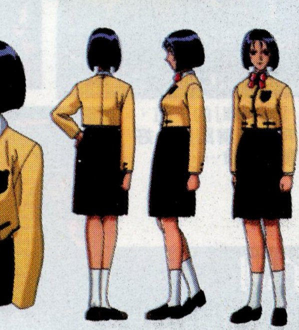


佐野倉惠王



年齡：17歲
血形：A型
出生日期：1月17日
星座：山羊
家庭成員：母、妹
身高：163CM
三圍：B84／W59／H86
兼職：電子琴示範樂師
興趣：鋼琴
所參與課外活動：田徑部

外表文靜的她，很難想像她會是田徑好手，而且臂力很驚人呢！



發行商：KONAMI/發售日：10月1日
價格：328港幣/容量：2CD/MEMORY：1 BLOCK
ETC／對應特別手制／2人玩／

By: 超BEAT狂迷古拉拉_B

beatmania™

全新歌曲 8 首現身！

上次介紹時為各位介紹了基本的20首歌曲及其難度，現在得到了關於新曲的資料，當然要為各位介紹一下啦！

FUNK　CAT SONG　難度★☆☆☆☆☆☆

最基本的一首樂曲，節奏輕快，感覺像看卡通片《TOM & JERRY》






FUNKY JAZZ GROOVE
STOP VIOLENCE　難度★★★★★☆☆

JAZZ（爵士樂）的跳舞版，在90年代時出現，和業務用的版本同出一徹。



BIG BEAT MIX
METAL GEAR SOLID～MAIN THEME　難度★★★★★★☆

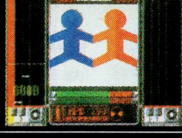
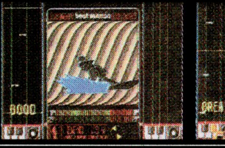
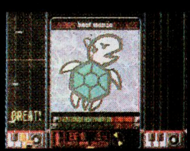
不用多說，當然是來自METAL GEAR SOLID啦！還加入了警報聲音，十分緊張。





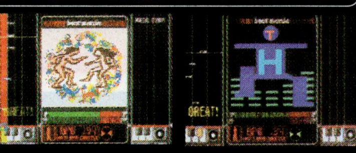

STYLISH GARAGE BODY　難度★☆☆☆☆☆

是新曲兩首GARAGE的其一，感覺有點像「SOUL」一類的音樂，難度不高。

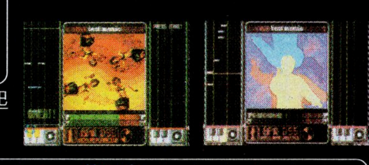
SPEED GARAGE　AIN'T GOOD　難度★★★☆☆☆

速度和難度都比STYLISH GARAGE為高，但有英藉的合唱團負責演唱呢。



ASIAN TRADTIONAL
CHANGING THE ASIA
難度★★☆☆☆☆

充滿中國風情的一首歌，比起FUNK只是短一點，十分長的一首。



HARD HOUSE　I・C・B　難度★★★★★☆☆

記得最初玩HOUSE時，常感到束手無策，現在它又推出第二個版本了，而且節奏變化十分奇妙，難度更高了。



BOSSA GROOVE
PAPAYAPA BOSSA　難度★★☆☆☆☆

這是涉谷系音樂中，一首可愛且輕快的舞曲，難度不高，可能會是另一首受歡迎的作品。



雙 CD 容量，N 倍快感！

不知各位有沒有留意上次的報導呢？其實是沒有提及BEATMANIA的容量的呢！（不好意思）這次移植的版本因為加入了8首新曲的關係，所以容量是達到2CD的！第一隻是「ARCADE DISC」，收錄了業務用的20（＋？）首歌，DOUBLE PLAY和HIDDEN PLAY兩個模式也同時移植了，而第二隻是「APPEND DISC」，收錄了KONAMI為了這次移植而新增的8首歌曲。

謎のDiSK 2発現！



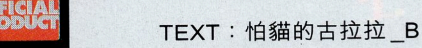
業務用中沒有的模式！
──TRAINNING MODE

各位想買PS版BEATMANIA的玩者，相信大家除了買來收藏之外，也打算用來練習吧！這次的移植就增加了一個練習模式（TRAINNING MODE），讓各位可以熟習歌曲的演奏方法。練習時不單可以調節速度、開關背景音樂，還可以選擇在哪一個部份開始，及重覆演奏呢！





發售日：11月26日　發行商：IMAGINEER
價格：未定
ETC／MEM／行貨／1～2人玩



TEXT：怕貓的古拉拉_B



哈囉．吉蒂の歌舞伎町大活躍！

一眾SANRIO人物粉墨登場！充滿古裝氣息，充滿現代音樂感、節奏感的遊戲！







跳跳吉蒂貓 KITTY THE KOOL

超簡單的指令輸入，不簡單的遊戲玩法！

玩者在遊戲中不是控制KITTY的，而是為KITTY伴奏的樂手，方法就是按着音樂的節奏來按指定的鍵便可以，要按的鍵在每關開始前都會有指示，例如「□△×○」或者是「↑←↓→」等等。按鍵的時間可以在畫面下方的一個棒中看到，棒中央的部份有一個黃色的地方，當手指移到黃色部份的上面時，便按下其中一個指定的鍵便可。但是如果玩者犯了以下的錯誤的話，音樂的節奏便會有變快或變慢，令大家無所適從。



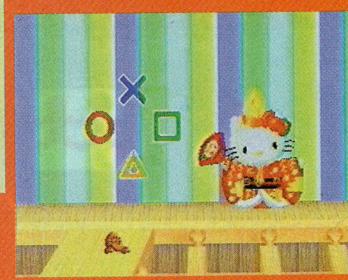

■畫面起變化，因為是做到最高級的——「極」呢！



■KITTY和她的朋友們都變成古裝了！



■舞台的下面就是按鍵指令



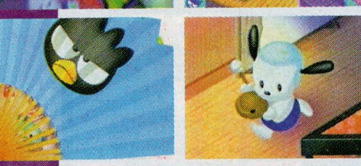
■每關開始前都會有按鍵的指示



留意

第一）不可以按相同的鍵
第二）不可以按指定以外的鍵
第三）每次最好按四個不同的鍵，而次序亦不要重覆





勝出方法

當玩者成功輸入指令後，便可以得到一個級數，分為「極、松、竹、梅」四個，「極」為最高，而「梅」為最低。如果玩者能夠做到「極」級時，畫面即時會有變化。另外，畫面的右方會看到一些座墊，如果坐墊數目減至零時，便會GAME OVER；如果能夠成功地奏樂的話，座墊數便可以回復或增加。如果到最後音樂奏完時，座墊的數目未減至零的話就可以過版。



■畫面右邊便是級數，可以知道自己得到甚麼級數的



■輸掉了……



■過版了！



■完成版面後就會計算玩者的成績而增加座墊數目。





製造商：NAMCO 發售日：11月12日
售價：港幣328元 記憶：1 BLOCK 容量：CD-ROM
SOC/2P/MEM/Dual Shock對應/行貨

By: 好隊友Glen
*圖片屬開發中畫面





足球萬歲！萬歲～！萬萬歲！！

《LIBERO GRANDE》這隻原本是業務用的足球遊戲，終於決定移植到PlayStation之上。遊戲除了保留以主觀視點來比賽之外，還特別增加多名於業務用版本上沒有出現的選手。此外，遊戲更配合了PlayStation獨有的Dual Shock手掣，令比賽過程更為刺激及吸引。


■若使用Dual Shock手掣，當球員之間相撞時，便會有震動效果。

第一人身視點

《LIBERO GRANDE》和其他一般足球遊戲不同的地方，就是玩者只能夠控制著一名隊員，而且更使用了非常特別的第一人身視點來比賽。這種視點，給予人一種非常強烈的臨場感，是一般足球遊戲不能帶來的全新感受。


■你可以控制其他隊員進行攔截，但不能控制他們移動。

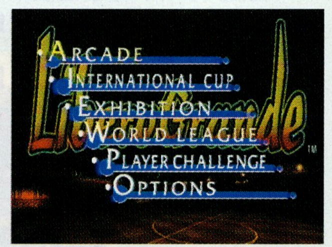
遊戲模式

比起業務用版本，這個PlayStation版除保留了「ARCADE」街機模式之外，更增加了一些全新模式，包括：「INTERNATION CUP」、「EXHIBITION」、「WORLD LEAGUE」、「PLAYER CHALLENGE」及「OPTION」。

其中，「PLAYER CHALLENGE」就是設有了各種訓練方法的模式，當中主要有：盤球、十二碼、自由球及傳球等五種項目。此外，模式亦設有得分記錄制度，讓玩者之間可以用來一較高下。



■在「ARCADE」模式中，將會出現在業務用版本沒有的球員。



■新增模式將會比業務用版本更加有趣。

充滿迫力的個人突破

由於比賽時使用了第一人身視點，因此當球員進行個人突破時，那種充滿迫力的氣氛，是其他足球遊戲不能比擬的。當然，大家將可以於遊戲中看見一些非常華麗的過人技巧，像"通坑渠"、"窩利抽射"及"倒掛"等等。


■厲害的個人技巧！

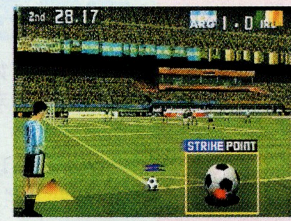
講求團隊精神的合作攻擊

除了精彩的個人技術外，團隊間的合作亦非常重要。玩者可以與隊友來個"撞牆"推進，又或者於敵前場等候隊友傳球，進行快速反擊等，而且玩者更可以為隊友製造射門機會。總之在球場之上，玩者可以在完全不受限制下自由地活動。


■與隊友合作攻擊？還是在場上做"隱形人"？

死球戰術

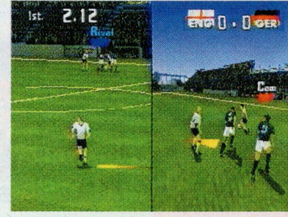
當處理死球的時候，畫面會出現一個足球，然後玩者便可以決定從球的那部份"起腳"。如此球員便可以踢出內彎或外彎式射球，加上以按鍵的時間來決定射球高度，於是玩者便可以作出多樣化的射門或傳球，令遊戲的變化更為豐富。



■一個角球，將可改寫球賽的賽果！

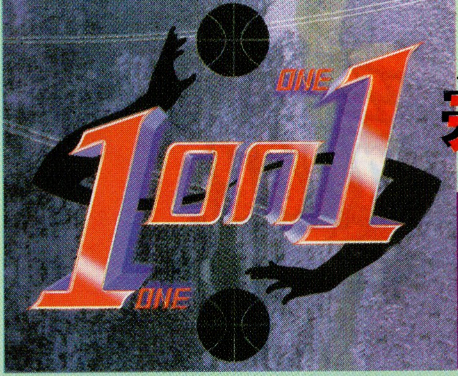
對戰

業務用版本主要是用兩台遊戲機作為二人對戰，不過在PlayStation版中，二人對戰將會以畫面分割形來表示。當然，筆者非常希望遊戲推出時，除了可使用分割畫面外，還能利用對戰Cable的話，就更加Perfect了！


■對戰畫面。

製造商：CHILDA 發售日：未定
售價：未定 記憶：1 BLOCK 容量：CD-ROM
ACT/2P/MEM/Dual Shock對應

By: Agent X · Glen
*圖片屬開發中畫面



井上雄彥筆下的人間色相！

由於得到了《SLAM DUNK》的作者—井上雄彥先生為遊戲設計人物，所以就算遊戲尚未推出，仍帶來了一定的號召力。遊戲雖然是以一對一形式進行的籃球比賽，但是當中卻加入一些格鬥式攔截技術，因此絕對是一隻予人全新感覺的籃球遊戲。

Kirin

Manbe

Shota

Laheesha

Show Time ～

在一對一籃球賽事中，只要有任何輕微犯錯出現，對方便會乘虛而入，並能從容地起手上籃。當然，若我方可以擺脫對方的糾纏，同樣可以作出華麗的上籃動作。不過，究竟如何才能甩掉對方呢？

基本上，玩者是可以利用「胯下運球」及「快速切入」來避開對方的防守，而當玩者成功擺脫對方之後，更可以使出「走籃」、「入樽」或「急停跳射」等動作來取分。



■非常特別的快速切入法。



■走籃。

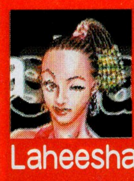
■入樽！！

密不透風的防守！！

可是，如果你不想被對方「話過就過」的話，則最好在對手"出招"時，使出「攔截」來阻止對方切入。此外，就算被對方起手上籃，大家也不需氣餒，只要玩者仍對方附近，便可以使出「封阻」來將球"Tip"走。

不過，遊戲最有趣的地方，就是雙方均可以使出一些格鬥技，以直接將球從對方手中搶走。但是，如果是空振的話，便會出現空位而被對方切入上籃。







■阻止對方的去路。

■用"武力"將球奪回。

練習～！練習～！！

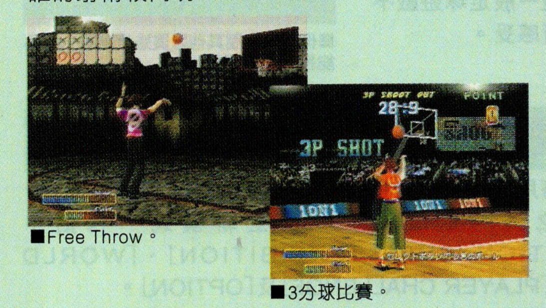
在「練習」模式中，主要設有4種練習項目予玩者選擇，包括：「初心者練習」、「自由練習」、「進攻練習」及「防守練習」。其中的「初心者練習」，玩者便需要跟隨著Dr.T的指示，以學習各種不同的運球及進攻方法。



■只可以跟隨Dr.T的指示去做，否則……。

非常有趣的小玩意

在「MINI GAME」模式中，玩者可以與友人一起參與「Free Throw」或「3分球」挑戰賽，看看誰的射術較高明。



■Free Throw。

■3分球比賽。

遇疑難，問Dr.T

當然，如果大家對遊戲中一些規則或術語有任何疑問的話，便不妨向這位籃球通Dr.T詢問。相信他一定不會放棄這個難得"擔正"做主角的機會，必定會為大家作出詳盡的講解，直到你按鍵離開為止！！



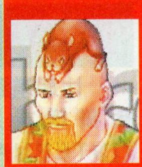
■總之有問題找他便可以了。



Ron



Furin



Brown



Luka

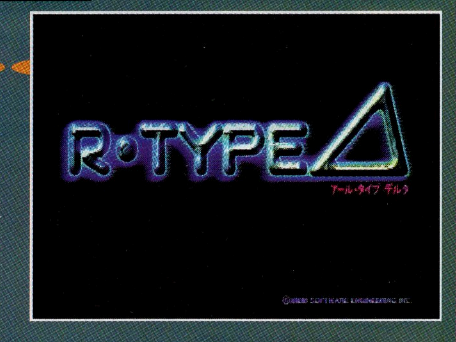


製造商：IREM　售價：未定
發售日：未定　記憶：1 BLOCK　容量：CD-ROM
PS/SHT/MEM/Dual Shock對應/

*圖片屬開發中畫面

By: Agent X · Glen

R戰記



高難度橫向射擊遊戲最新作～

大受歡迎的超人氣射擊遊戲《R · TYPE》，將於今年推出其最新系列之作－《R · TYPE ⊿》。今集和以往《R · TYPE》系列的最大分別，就是當中的機體、敵人及背景除了以立體多邊形來顯示之外，更加入一個全新的攻擊系統，名為「⊿-WEAPON」。

全新必殺一擊－「⊿-WEAPON」

要發動⊿-WEAPON攻擊，首先玩者必須要有「FORCE」(即是在戰機前的球體)。當取得「FORCE」後，便會發現於畫面左下方出現了一個計，名為「Dose」。每次玩者使用「FORCE」來撞擊敵人或吸收敵人所放出的子彈時，那個計的度數便會增加。當度數到達100%的時候，玩者便可以按鍵放出⊿-WEAPON。由於「FORCE」將會把所吸收的能量一次發放出來，所以威力足以發生一擊必殺的效果。



■「Dose」。

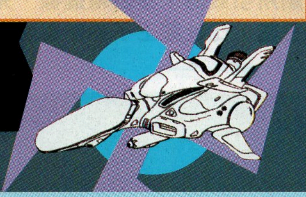
3款機體任你選擇

遊戲開始的時候，玩者將可以會有2款戰機給予大家選擇(至於第3款戰機－R-X，則相信需要達成一定條件後才可選擇使用)，包括：R9及R13。由於每一款戰機之間的性能，以及所使用的「FORCE」皆有所分別，因此在出發殺敵之前，不妨留心認識一下這2款戰機的性能吧！



R9

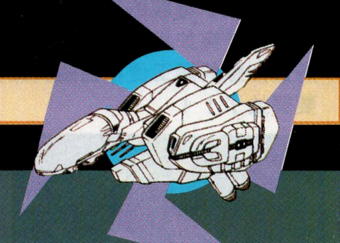
R9是由R型戰機的後繼機(即《R · TYPE》系列時所用的戰機)，當中除了保留了R型戰機的波動炮外，其「FORCE」的攻擊方式亦和以往相差不大。



⊿-WEAPON：Nuclear Catastrophe

R13

由新加入的武器製造商所開發的全新機體，其最新裝置的電子波動炮擁有導向的功能，是一款劃時代的戰機。



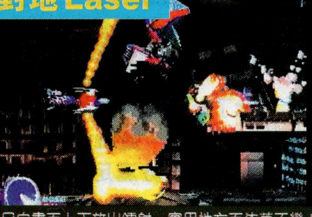
⊿-WEAPON：Hysteresis Dawn

波動炮



■不論選擇任何戰機，其波動炮將分有2個階段，當然後階段的威力自然較高。不過當戰機到第2階段時，會因為過度負荷而令移動速度減低。

對地Laser



■只向畫面上下放出鐳射，實用性方面依舊不變！

對空Laser



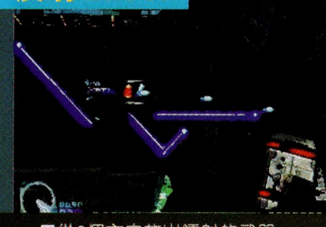
■像一把鐳射劍，當移動時其殘像仍保留著攻擊判定。

對地Laser



■Laser束會作出180度式射擊。

反射Laser



■從3個方向放出鐳射的武器。

對空Laser



■威力強勁的武器。

反射Laser



■擁有導向能力的武器。

電子波動炮



■像閃電般將敵人摧毀。

新GAME介紹

製造商：SCEI　發售日：10月26日
價格：328港元
PS／RPG／MEM



文：積奇

王子復仇記 PoPoRoGue

新的冒險再次開始了！



前言

《波洛古羅斯物語》的續篇遊戲發表了！記得在前作裡，比杜羅為了拯救被幽禁在「闇之世界」的母親的靈魂，和冰之魔王展開了連場激戰。經過了兩年的時間，波洛古羅斯王國的比杜羅王子已經12歲了，而他亦會繼續是這個《波洛古羅斯物語》續篇裡的主角！加上遊戲會以比前作更Power Up的姿態登場，是這遊戲的擁躉一定不要錯過了！！



比杜羅王子10歲

比杜羅王子（12歲）好奇心旺盛的勇敢少年，不經不覺已12歲了，對2年前的冒險仍記憶猶新。

冒險舞台是異世界！

拯救了母親的靈魂，擊敗了冰之魔王後的波洛古羅斯王國一直也是過著和平的日子。可是，王國卻被突如其來的異世界所包圍了。原來這竟是國王小時候惡作劇所引致的，亦因為這樣，充滿責任感的國王便獨自離開王城，全無音訊……。為了拯救父親和王國，比杜羅王子的新冒險又要開始了！！



■雖然過著和平的日子，比杜羅王子還是沒有忘記2年前的冒險，每天也是不斷的練習。



■王國裡也是十分太平。



■偷偷溜出外的比杜羅王子。



■和平的王國突然發生異變，被異世界所吸食……。

前作的角色也登場！？

這個是當然的了，比杜羅王子的冒險並不孤獨的，前作的伙伴除了會和他一起作戰外，更會給予他各式各樣的意見呢！



魔法少女 拉絲雅



拉絲雅之姊 傑露達



壞心腸的大叔 惡鬼魔王

美感和樂趣也倍增了！

除了背景和角色的的表現外，就是整個世界的氣氛亦變得更美麗和細緻了，遊戲內更新增了怪物圖鑑，對喜歡收集東西的朋友來說一定十分滿足。



■背景十分細緻，角色移動時的表現亦不俗。



■過場的動畫亦十分高水準。

製造商：TGL　發售日：未定
售價：5800日圓　容量：CD-ROM
SRLG/MEM

TEXT：J.J

FARLAND SAGA 時之道標

*畫面屬開發中版本

電腦名作 SRPG 續篇再度移植！

在電腦遊戲界中薄有名氣的SRPG系列《FARLAND SAGA》繼第一輯移植往SATURN後，最近又正在計劃將故事的第二輯《時之道標》移植到SATURN之上。這一集的特點，是沿用了前作的故事伏線，由前作中只得8歲的小妹妹嘉玲當上主角，而遊戲中亦有一些前作的人物登場，對於有玩過前作的人來說會有很大的投入感。

遊戲玩法方面，這遊戲就如一般SRPG一樣，是由故事部份及戰鬥部份所構成。在故事部份中，嘉玲會從冒險工會中收到不同的工作，玩者亦可趁這機會到商店購買武器或道具。

在戰鬥部分中，會採用敵我輪流移動的回合制，玩者除了要留意各隊員本身的等級及身上的裝備外，地形效果、面對方向、高低差等都會影響攻擊的威力，當全滅圖版上的敵人後，便可結束戰鬥繼續故事發展。









人物狀態畫面說明



1) 名字	該同伴之名字
2) 職業	指該同伴之種族或職業
3) 等級	表示該同伴整體能力之一個指標
4) 體力	戰鬥中若變成0便會不能再行動
5) 魔力	使用魔法時所需要的數值，每回合會逐少逐少地回復
6) 攻擊力	以武器向對手攻擊時之實力
7) 防禦力	可減少被對手以武器攻擊時之損傷
8) 知力	以魔法攻擊對手時之實力
9) 魔抗力	可減少被對手以魔法攻擊時之損傷
10) 敏捷	可較易避過對手之攻擊
11) 經驗值	與敵人戰鬥時增加，每當到達100時會上升一個等級，令各種能力值上昇
12) 屬性	同伴中各有不同之屬性，若屬性相同的人戰鬥損傷會抵消，屬性相剋的人戰鬥則會增大損傷，至於6種屬性之中，火與水、風與土、光與闇都是相剋的。

*能力值( )內之數值代表在裝備與魔法下增大了的數值

人物介紹

嘉玲

性別：女
年齡：16歲
職業：魔道士

今集的女主角，前作時只有8歲，擁有超一流的爆炎魔法實力。年幼時村子被怪物襲擊，被困在地下室的她雖然獲救，卻失去了父母及得了閉所恐懼症，但在一般情況下，她也是一位開朗活潑的少女。

阿路

性別：男
年齡：16歲（表面上）
職業：劍士（似乎是）

在亞杜拉特港與嘉玲相識的少年，雖然看起來是位四處流浪的冒險者，但他其實是失去了過往的記憶的。縱使他是隊伍裏唯一的男性，卻只有被玩弄的份兒……

愛麗絲

性別：女
年齡：17歲
職業：治療師（僧侶？）

亞杜拉特第1大富豪麥杜卡的獨女，為了離開其過份保護她的父親，加入了嘉玲他們的隊伍，但由於自幼驕生慣養的關係，很多時說話和行為都會令嘉玲她們目瞪口呆……

莎娜

性別：女
年齡：16歲
職業：拳鬥士

來自南方的開朗少女，自從在戰鬥中敗給阿路之後，便變成像他妻子一樣，更加入了他們的隊伍。生於呪術師家庭的她，本身亦能使用某程度的呪術，但她平常較喜歡用拳頭來戰鬥。

蘭迪詩

歌妖族的女性，雖然已39歲，但外表及思想只有人類20歲的程度。本來歌妖是可利用唱歌將魔力發揮的，但她卻因為過去的經歷而沒辦法唱歌、甚至在故鄉受到欺負，最後才來到亞杜拉特當兼職修女。

蘇菲亞

妖精族的女性，外表看來只有二十多歲，帶着與人類所生的女兒露露一起在各地流浪，最後來到亞杜拉特、與舊情人T.T再次相遇……

PlayStation
製造商：CAPCOM 售價：5800日圓
發售日：11月預定 記憶：未定 容量：未定
PS/ACT/MPLY/MEM/Dual Shock對應/Multi Tap對應

By: Agent X · Glen



在《CAPCOM GENERATION》系列相繼推出了第1及2集之後，其第4集－《CAPCOM GENERATION～第4集　孤高之英雄～》亦預計於11月發售。至於今集中，所收錄的遊戲則包括：《戰場之狼》、《戰場之狼II》及《GUN SMOKE》三隻業務用動作射擊遊戲。

戰場の狼

在1985年推出的動作射擊遊戲，其中戰爭作為題材，而玩者則需要控制著一名士兵，於槍林彈雨中隻身殺入敵陣，通過敵軍所設置的關卡。遊戲中，玩者除了要小心躲藏於戰壕中的敵兵外，更會遇上吉普車等大型軍用武器。因此，在遊戲難度及創意上，均令當時不少玩者著迷不已。



■單槍匹馬，殺入敵陣！

■在通過關卡時，會有大量敵兵出現。



由於玩者對《戰場之狼》的反應十分良好，於是CAPCOM在其5年後，即1990年為其推出續篇。當中最大分別的地方，就是遊戲可以同時容納3位玩者一起參與，令遊戲更講求玩者之間的合作性。此外，武器、敵人、以至敵人AI等等都經過大幅改良，令遊戲的可玩及刺激性大大提高。



■可以3人一起進行遊戲。



■第一關的BOSS。

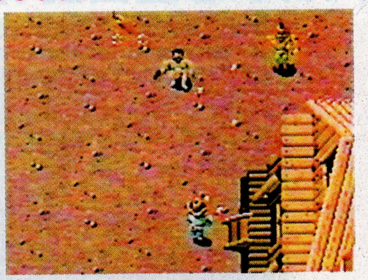
GUN.SMOKE

與《戰場之狼》同年推出的動作射擊遊戲。在風格方面，《GUN SMOKE》主要以美國西部作為背景，而且玩者則控制著一名西部牛仔去捕殺通緝犯。此外，遊戲另一較有特色的是設有3個按鍵，以用來組合出不同的射擊方向。

此遊戲曾經移植到任天堂之上，亦由於移植效果不俗，因此成為了當時頗受歡迎的遊戲之一。



■遇上BOSS，要小心



■你可以將賞金用來添置武器。

COLLECTION MODE

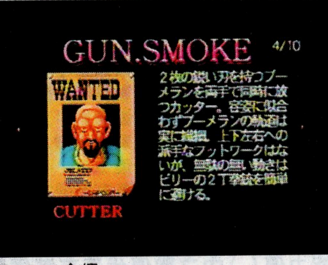
當然，今次的《CAPCOM GENERATION～第4集　孤高之英雄～》中，同樣會設有一個「COLLECTION MODE」，其中收錄了大量和以上3隻遊戲有關的資料，令遊戲充滿了收藏的價值。



■攻略介紹。



■有趣的人物設計。



■BOSS介紹

製造商：GIGA　發售日：9月23日　售價：6800日圓
容量：CD-ROM
STG/2P/MEM/不適合18歲以下人仕

TEXT：怪傑

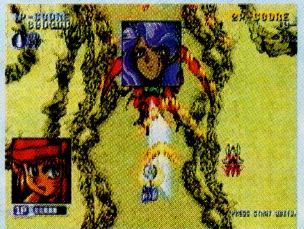
STEAM-HEARTS 決戰的前奏

スチーム・ハーツ



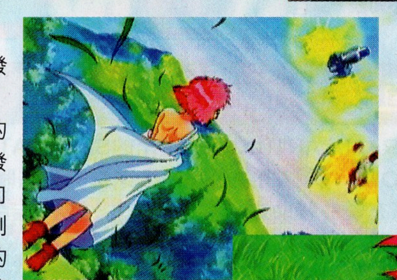
STAGE 4—SHINING STAR

主角終於進入了溪谷區的範圍之內。不斷擊毀敵機的主角在途中卻遇上自誇戰鬥能力只下於這惑星女帝—PROTO的ALBERT，而尾段就要和統治這個溪谷區域的CHELNO決戰，她的攻擊模式有S字型航道的散彈、向DASH身體撞擊、密集式導彈和LASER等，在治療之前，就得知她的感染程度是零，但為了安全起見，亦都幫她治療。

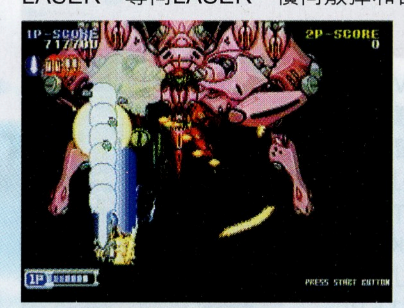

STAGE 5—ANCIENT WESTINA

現在主角們到達了好像還未開發的遺跡區域「露舒迪拿•高•路華莉」，最後當然遇上守護這區域的LAYFANG，她那巨大的黃色戰機會發射橫掃式散彈、雙重小LASER，導向飛彈和導向LASER。原來她是為了測試主角們才接近他們，而且成功從她的口中得到很多有用的情報，之後二人隨即飛往太空，迎接最後的決戰……

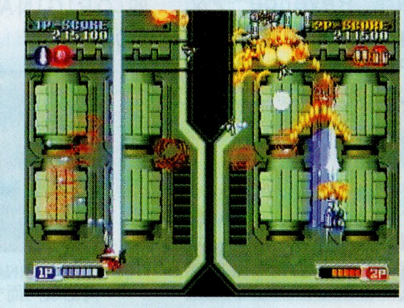
STAGE 6—EMPYREAL VACANCY

飛上太空後，隨即遇上了殞石群。通過殞石群之後，便進入了稱為「紅色軍神」的ALBERT統治區域。她駕駛了一架裝配有強勁的武器部件，當部件受到一定的DAMAGE時，ALBERT就會將部件解除，將其每部份變成獨立武器，而它的攻擊有導向LASER和散彈（解除前），散亂LASER、導向LASER、橫向散彈和密亂散彈（解除後）。


STAGE 7—AGAINST NIRVANA

打倒ALBERT之後，就會到達和PROTO決戰之前的無人駕駛戰鬥空域。當見到宏偉的紅色戰艦時，亦都是和這區域的頭目決戰的時候。它會放出擴散式LASER，擴散式散彈，集束LASER。之後就會和女帝RHOTO作生死的決戰，不過主角就需要擊毀她駕駛的三架戰機，才可幫助她解除身上病毒，而之後「露舒迪拿」惑星亦解除滅亡的危機。



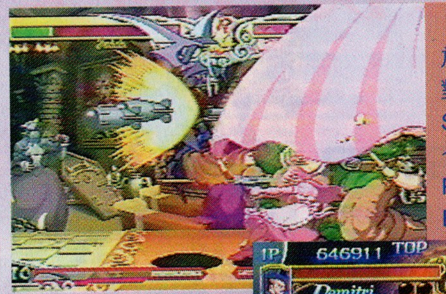

新GAME介紹

製造商：CAPCOM/發售日：11月預定
價格：5800日圓/容量：CD-ROM/記憶：BLOCK數未定
FIG/2P/對應DUAL SHOCK(震動)/MEM

TEXT：KOTARO



闇之戰士、傳說再現

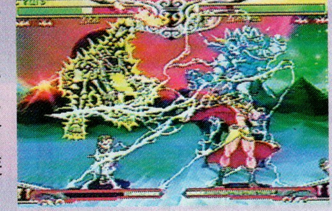


在業務用街機大受歡迎，剛於SEGASATURN上推出不久的對戰格鬥遊戲《VAMPIRE SAVIOR～The Lord of Vampire～》，終於在日前公布移植至PlayStation之上，而且還會以《～EX EDITION》的形式再次登場。

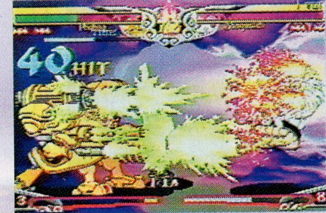
■兩年前PlayStation上亦曾推出過其系列的首作《VAMPIRE～The Night Warriors～》，可惜成績好壞差半，然而今次移植不知表現又會如何呢？

完全移植？！

以「4MB擴張RAM CARTRIDGE」製作的SEGASATURN版《VAMPIRE SAVIOR》，其移植效果想信大家都有目共睹。可是在完全沒有任何擴充硬件輔助之下，以2D表現性能較低的PlayStation去移植《VAMPIRE SAVIOR》，坦白點說句根本就是不大可能的事，那麼製作商CAPCOM又會以甚麼方法將遊戲完全移植呢？

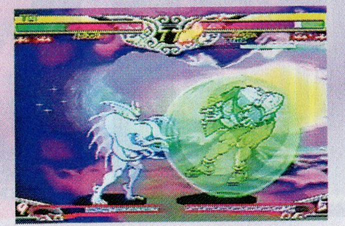


據日本某遊戲雜誌的訪問中，CAPCOM開發本部第三製作部長兼PRODUCER三並達也先生透露，遊戲在移植上雖然有很多困難的地方，但是仍會以忠實移植原版為目標，此外更加入各項不同的新元素和模式，務求超越原版和其他移植版本。然而以現在50％的開發度而言，遊戲已坐擁原版近八成的效果，而且流暢度和讀碟時間更絕不遜於之前所推出的SEGASATURN版，所以保証不會令大家失望。



最高之作

在SEGASATURN版的《VAMPIRE SAVIOR》之中，遊戲只是加入了DONOVAN、PHOBOS和PYRON這三名角色，而其他於《VAMPIRE HUNTER 2～Darkstalkers' Revenge～》及《VAMPIRE SAVIOR 2～The Lord of Vampire～》的特點則完全被刪去，所以遊戲整體上依然是以《VAMPIRE SAVIOR》為藍本。然而今次PlayStation版除了基本移植自SEGASATURN版之外，系統更會以《VAMPIRE HUNTER 2》和《VAMPIRE SAVIOR 2》之變更點為依歸，成為完成度最高的版本。

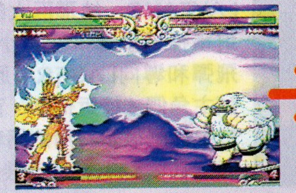


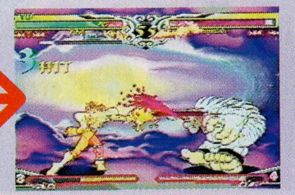
＊以上畫面仍屬開發中

追加系統

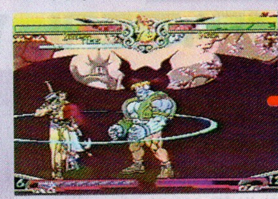
正如先前所述，遊戲系統是會以《VAMPIRE HUNTER 2》和《VAMPIRE SAVIOR 2》為基本，因此新系統要素之一「DARK FORCE SELECT」，就是其中一個變更點。「DARK FORCE SELECT」是將以往的DARK FORCE系統，衍生成一定時間內追加特殊能力的「DARK FOCRE CHANGE」和攻擊力提昇的「DARK FORCE POWER」，從而使角色的性能有所改變，令戰鬥更為豐富。

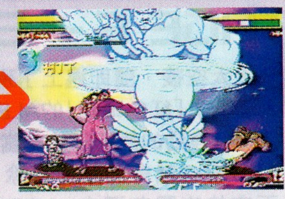






■一定時間內追加特殊能力的「DARK FOCRE CHANGE」

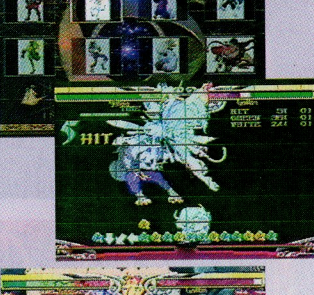




■一定時間內令技性改變和攻擊力提昇的「DARK FORCE POWER」

原創模式

此外，《VAMPIRE SAVOIR EX EDITION》中亦有追加各種不同的原創模式，其中包括有以練習和鑽研連續技的「TRAINING MODE」、收錄遊戲珍貴原畫的「COLLECTION MODE」，以及與《POCKET FIGHTER》中「創造FIGHTER」相類的「ORIGINALCHARACTER MODE」。







■「ORIGINALCHARACTER MODE」能自由調較角色的設定，通過不同的戰鬥而令角色能力產生變化

製造商：SEGA 發售日：9月23日
售價：6800日圓 容量：CD-ROM×2
AVG/MEM

TEXT：J.J



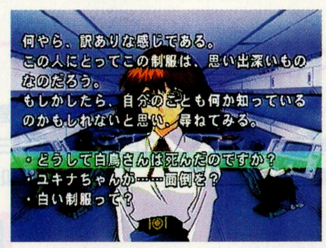
機動戰艦NADESICO The blank of 3years






以序章的行動決定真正的故事

《機動戰艦NADESICO》最新作的遊戲終於也推出了。這一集在系統上改為了使用「弟切草＋TO HEART」的形式，簡單來説即是有聲小説，而最特別的地方，是有着戀愛遊戲的要素，玩者在遊戲中的行動會以一個「人格圖」顯示出來，因此在完成遊戲之餘，亦應集中向某位女角展開攻勢，這樣才會得到最美滿的結局。



遊戲本身是由序章及正章兩部份構成，玩者在這時的行動選擇，則會決定玩者在完成序章後，會進入四個正章遊戲中的哪一個，這次我們便會先將序章的選項刊登出來，表中箭咀的方向是表示該選項會令主角的人格偏向那一方，各位只要跟着來選擇，便不難進入自己希望玩的故事中了。

四個正章故事的簡單介紹

SCENARIO 1 被埋沒了的「戀之証」

根據劇場版開始前的設定而寫成的故事，主要圍繞戰後結婚的明人、由利加及和兩人一起生活的琉璃。

SCENARIO 2 虛空之「遺產」

戰後地球與木連合作對火星極冠遺跡進行調查，元NADESICO成員亦有參與，但美奈都卻在旅程之中被綁架了。

SCENARIO 3「回憶」在時間的他方

新艦NADESICO下水禮時，受到木連無人機襲擊，主角於是找尋原屬NADESICO的成員，一起解開這次事件背後的謎。

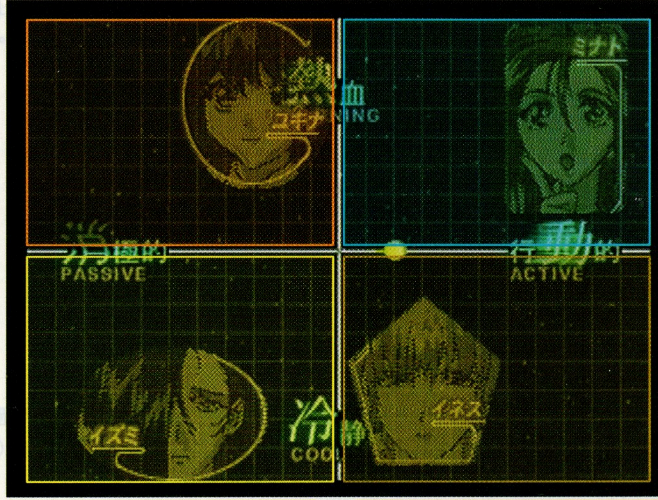
SCENARIO 4 你所追尋的「明日之星」

惠在戰後成為了偶像新人，主角則當了她的經理人，但卻在某次泳裝大會中，遇上一位似曾相識的女孩子……

序章結束時人格狀態及所對應之正章故事

1）被埋沒了的「戀之証」

3）「回憶」在時間的他方



4）你所追尋的「明日之星」

2）虛空之「遺產」

序章選項影響一覽表

A1）在食堂出現的人		
♦目の前の食べ物に手を出す	↗	往A2
♦手を出さずに立ち上がる	↘	往A2

A2）在食堂出現的人		
♦スーツ姿の大男		往A3
♦ヘアバンドをした少女		往A3
♦制服姿の黒髪の女性		往A3
♦眼鏡をかけたインテリ風の男		往A3

A3）在食堂出現的人		
♦「いやです」と反抗的に言う	↗	往B2
♦「待ってください」と落ち着いて言う	↓	往B2
♦「そんなこと言われても」ととまどう	←	往B2

B1）淳之受難		
♦ボソンジャンプについて聞く		往B2
♦ナデシコについて聞く		往B2
♦遺跡について聞く		往B2

B2）淳之受難		
♦ジュンを殴る	↗	往B3
♦ジュンにトイレをすすめる	↓	往C1

B3）淳之受難		
♦パンチを出す	↑	往D1

C1）艦內探險		
♦手前の部屋		往C2
♦真ん中の部屋		往C3
♦奥の部屋		往D1

C2）艦內探險		
♦上のスイッチを押す		往C1
♦下のスイッチを押す		往C1
♦やめる		往C1

C3）艦內探險		往C1

D1）與曉一起出擊		
♦はい、行かせてください	→	往E1
♦そ、そんな、でも？	←	往E1

E1）美奈都之過去		
♦どうして白鳥さんは死んだのですか？	↑	往正章故事
♦ユキナちゃんが……面倒を？	←	往正章故事
♦白い制服って？	←	往正章故事

製造商：ALLUS　發售日：發售中
售價：328港元　容量：CD-ROM　記憶：1-15 BLOCK
RAC/2P/MEM/對應ANALOG/行貨





挑戰我的駕駛技術？

「峠MAX」這個遊戲早以在1996年11月發售，相距現在已經差不多有兩年，而現在其續集終於推出了，遊戲不但在畫面上提升許多，模式亦都增加了，例如：SCHOOL MODE。在遊戲中會有很多經常見到或是玩者夢想的汽車，當中更會有一些玩者未想過會有的汽車。

STORY MODE

STORY MODE的主角就是一位大學生—「橘 英介」，而當中會有五段故事情節，而每一段都會需要玩者完成特定任務，例如：第一節—主角要幫一個拉肚子的運輸司機駕駛運油車到目的地，第二段—駕駛一部PIZZA三輪車幫店長送外賣，和第三段—主角和他的後輩一起乘採礦車下山等。當玩者完成一個任務時，玩者就可以得到該任務的SPECIAL CAR。






KING BATTLE

在這個模式中的比賽方式會是1對1公平對決，而每一條賽道都會有「ROOKIE」、「ACE」、「KING」三個不同的難度給玩者選擇，如果能順序完成三個難度，便會有機會和KING決鬥。

TUNING

遊戲中可以TUNING車的地方就只有這個KING BATTLE，不過這裏並不像其他賽車遊戲中，可以購買不同的汽車零件來增強自車的性能，而是在汽車的不同項目(GEAR(波箱)和HANDING(扭力)等)中進行調教工作，來令其車輛適合玩者的需要。



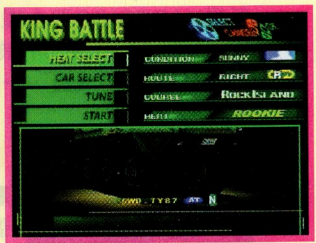


SCHOOL MODE

SCHOOL MODE是由監修這遊戲的土屋圭市負責教導玩者有關駕駛知識，例如：加速和制動的重力點、怎樣是正確的滑行式過彎和什麼是FF、FR、MR、4WD等，在講解之後，玩者需要進行一些比較嚴格的測試，而這是為了提升玩者駕駛技術和知識的模式。

車種

在這遊戲裏，將會有50輛不同性能的汽車(當中亦有一些讀者經常在街上看過的車種)。而它們在遊戲中會被分為10個不同的汽車類型，例如：LIGHT(輕型汽車)、EXTRA(外國車)和RALLY(越野車)等，不過最初是不會擁有全部車輛，玩者只要完成了STORY MODE和SCHOOL MODE，便會有新車出現。


賽道

最初的時候，遊戲只有SKY LINE、BIG BRIDGE、TIGHT DOWN和ROCK ISLAND這四條賽道給玩者進行比賽，不過遊戲本身卻有十條不同難度的賽道，玩者只要達成某些特定條件，那些隱藏賽道便會隨後出現。這樣玩者就可以從挑戰的這些賽道中磨練自己的駕駛技術。

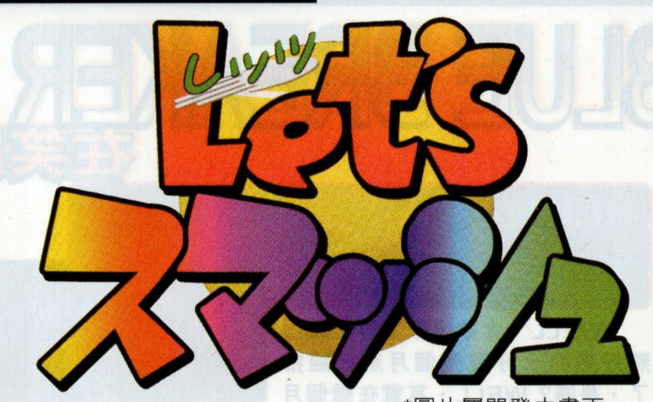
製造商：HUDSON
售價：6800日圓
發售日：10月9日
N64/SPT/MPLY

By: Agent X · Glen

LET'S SMASH

網球場上一展身手！！

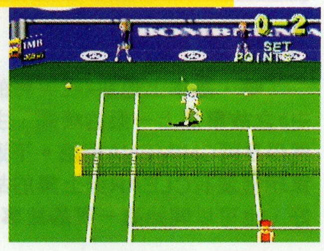
Nintendo 64的最新網球遊戲《LET'S SMASH》，當中和一般網球遊戲不同的地方，就是玩者可以為球手選擇球衣、球鞋甚至球拍等等，以設計出一位與眾不同的球手來。



*圖片屬開發中畫面

24名"七情上面"的球手

遊戲中，總共會有24名球手予玩者選擇，而當中有8名球手為隱藏人物，需要玩者完成「Tournament」模式後才可使用。此外，球手的表情亦會因應比賽的情況而作出不同的變化，務求突出每一位球手的個性。


■超身球！可惡～！！

遊戲模式

NORMAL MODE

在「Normal」模式中，主要有以下3項選擇：

1.Exhibition

一場過的公開賽究模式，玩者除可以參與單打或雙打之外更可選擇以1 Set、3 Sets或5 Sets來決定勝負。


■雙打畫面。

2.練習

練習方面，總共提供了「發球」、「網前截擊」、「擊球」及「扣殺」4種項目了玩者選擇。

3.Tournament

在這裡，玩者將參與世界四大滿貫賽事，以爭取成為世界第一為目標，而且玩者，更可親自設計一名球手來參與賽事。至於賽制方面，除了決賽是以3 Sets來定勝負外，其餘將會以1 Set為限，令比賽的節奏更為緊湊。



■球手作成。

CHALLENGE MODE
きせかえ

在此模式中，玩者可以為球手進行"改頭換面"手術。當中，球手的衣飾鞋物等，都可以自由選擇配合。總之，任你將球手變為天使、或者猩猩也好，完全隨你喜好行事！(不過，球手就非常無辜了……)



■潮流由我創！

Mini Games

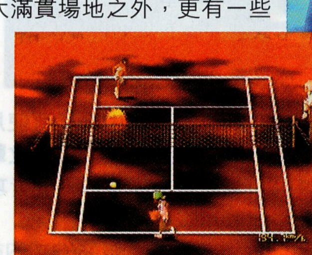
遊戲中，設有一些特別的Mini Games予大家參與，當中只要成功完成的話，便可以獲得一些ITEMS。另外，玩者更可以與友人進行對戰，以奪取對手的ITEMS目的。


■Mini Game－「擊鼓行動」。

不同場地可供選擇

遊戲中，玩者除了可以選擇美國(硬地)、澳洲(硬地)、法國(紅土)及英國(草地)四大滿貫場地之外，更有一些"另類"球場如「冰雪」、「沙漠」甚至「摩天大廈頂樓」等可供選擇呢！

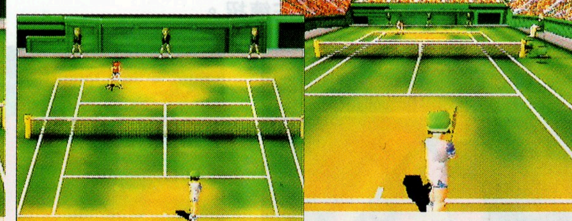

■冰天。


■在火山旁打球？！

4種視點

比賽時，總共有4種視點予玩者選擇設定，包括：球手視點(Player)、球視點(Ball)、一般視點(Normal)及換向視點(Reverse)。

■視點選擇。


■換向視點。
■球手視點。

TEXT BY：小健健

BLUE BREAKER BURST 在笑臉的明天中



BLUE BREAKER BURST 系列第二彈！！





WELL，大家覺不覺這隻遊戲熟好熟面，好像幾個月前已經推了，是嗎？WELL，其實在幾個月前，HUMAN所推出的是《BLUE BREAKER BURST》系列的第一集。到了9月10日所推出的，就是這系列的第二集，副題名為「在笑臉的明天中」。而將兩者的故事加起來，才是一個完整的《BLUE BREAKER BURST》故事。（WELL，說起來倒有點像《超級機械人大戰F》的情況）那麼，兩集之間有何分別？又有何關連呢？

溫故知新，遊戲系統介紹



雖說基本兩集之間的系統是一樣的，但還是在這裡跟大家談談吧。

這是一隻集合了AVG及格鬥元素的遊戲。首先，玩者要操控著主角，跟據在各地收集到的情報，在這遊戲中的大地圖中四處冒險去也。不過，在冒險中，隨時也會有敵人向你挑戰。如是者，就會轉入戰鬥畫面。



不過這遊戲的戰鬥系統可不是像其他AVG或RPG的選擇文字指令，而是變成3D格鬥GAME般，以單對單的方式直接用招式跟對手戰鬥。而在這遊戲的戰鬥系統中除了可使用一般的通常技外，更可使用魔法攻擊（按×鍵）甚至攻擊力極強的守護者攻擊。（□+×鍵）

除了這個AVG式的故事模式外，玩者也可當它是一隻格鬥遊戲，例如在「VS MODE」跟其他玩者對戰；或用TRINING MODE練招。





新元素之加入！！

故事流程的承繼！！



唔，基本上這隻《在笑臉的明天中》之故事是上一集的續編，主角當然仍是阿CHIMENA姐姐。不過，就算玩者沒有CLEAR過上集的故事也好，也可以開始這一集的故事啊。

使用角色激增！！



在上一集的「VS MODE」、「ORIGINAL MODE」等格鬥遊戲模式中，玩者可選的角色只有7個，他們分別是CHIMENA、ASHA、KARMI、NARUTA、HAMMUNE、MAYA及YARM。不過來到這個第二集，除了上述的7人外，就連SARGE、TURNER、LAMILLE、WISE及REKKA，共12人也可給玩者使用。而且除了他們外，還有5名隱藏人物，即總人數有17名之多。



招式指令之改變



■上一集「一閃」的指令

■而今集「一閃」的指令明顯的改變了

唔，基本上有7個角色是在這兩集遊戲之中皆可被玩者使用。不過，雖然他們的招式名稱及動作都沒改變，但是其中好一些的指令都給改動過。例如CHIMENA的「一閃」，指令就由←（長）→←×變成←→×，所以，玩慣了上一集的玩者，可能要重新適應過新的指令了。

遊戲模式追加！！



在上一集的遊戲中，遊戲模式就只有「STORY MODE」、「ORIGINAL MODE」、「VS MODE」及「TRAINING MODE」4款。不過來到這隻《在笑臉的明天中》就不同了，除了上述的4個遊戲模式外，更追加了以三人一隊來進行對戰（唔？《THE KINNG OF FIGHTERS》系列？）的「TEAM BATTLE MODE」及有關角色額外資料的「OMAKE MODE」，令到這遊戲看起來更為豐富。

製造商：KONAMI/容量：CD-ROM
發售日：發售中/售價：3800日圓
RPG/MEM/1P

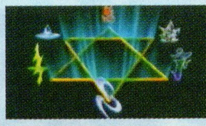
By: 武松 • 非洲















這作品相信很多的玩者都認識的了，事隔多年，這遊戲終於移植到SATURN了，而在SATURN中會加了一段新的OPENING片段，擁SATURN的玩者現在好好地享受這遊戲吧！。

獨特的遊戲系統

玩者有沒有想過有一隻RPG會有100個以上的同伴呢？而且每一個角色都有其本身的特殊作用和能力，還有除着加入的角色越來越多，自己的根據地便會越來越大。而遊戲中出現的魔法是會稱為紋章，這一些紋章更可以交換使用的啊！



畫面及指令說明

1.角色名稱
2.HP/HP 最大值
3.使用魔法的次數
4.角色的級數
5.現有金錢
道具：使用道具
紋章：使用習得的魔法
裝備：更換角色的裝備
強田：查看角色的狀態
隊列：改變角色在戰鬥時的位置
設定：遊戲中不同的設定

異常狀態及回復方法

狀態	效果	回復方法
中毒	HP 會隨着移動減少	使用消毒劑
麻痺	不可以進行戰鬥	使用回復魔法/戰鬥後自動回復
沈默	不能使用任何呪文	使用回復魔法/戰鬥後自動回復
水桶	直接攻擊的成功率減半	使用回復魔法/戰鬥後自動回復
汽球	如果有3個在頭上便會飛出畫面	使用回復魔法、針
失去平衡	在1個回合內不能行動	1回合後自動回復正常
不能戰鬥	不可以進行戰鬥	戰鬥中：使用魔法「母なる海」「氣合い」；戰鬥後：使用回復魔法「おくすり」

固定的武器

每一個角色都是只可以使用一種武器的，而每一件武器也有自己的級數，玩者可以拿着武器到五金店提高武器的級數，是這一種升級服務是要收費的。到五金店除了可以提高武器的級數之外，玩者也可以拿着紋章片找那兒的老闆，找他幹什麼？紋章片的大能便是可以令武器增加特殊能力，不過每一種武器只可以裝上同一種的紋章片，而且數量是不限的。但是如果玩者改裝其他的紋章片的話，舊有的紋章片便會消失的了，所以玩者應該先取下舊有的，然後才裝上新的便不會浪費了。

封印球

在戰鬥後如果得到了「封印球」的話，便可以利用它到紋章師處得到特別能力或魔法，玩者也可以將角色身上的紋章封在封印球內，這樣便可以將被封了的紋章安裝到其他人的身上。

根據地的成長

根據地的規模在開始的時候很少的，但是隨着加入的同伴的數量而擴建，根據地的規模越大便可以興建更多的設施，如道具店、宿屋和浴室等，有了這一些設備後，玩者便可以節省不少的時間了，而根據地的出現是會隨着故事發生的。

戰鬥系統

在戰鬥之前，玩者便要先決定出陣的成員，除了主角之外，玩者最多可以選擇5個同伴，如果角色的名字是紅色的話，便表示該角色在即將來臨的一場戰事中一定要出陣。玩者在選擇同伴的時候，要考慮一下每一個角色所用的武器及射程，射程較遠的便編為後衛，而耐久力較高的同伴則應編為前衛。

而在戰鬥中玩者如將特定的角色編在一起，便有機會使用援護攻擊，這一種攻擊的命中率是100%的，而且攻擊還比普通的高很多，還有突擊、弓箭和魔法這3種攻擊是互相克制的。



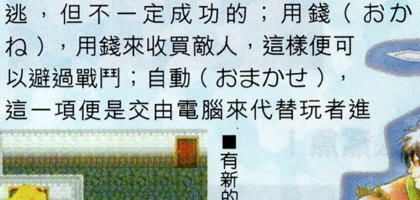
■戰爭事件的攻擊相性



■單挑時的攻擊相性

戰鬥指令

當玩者遇到了敵人之後，在畫面的左上方便會出現了戰鬥（せんとう），開始戰鬥，消滅敵人；逃跑（にげる），不戰而逃，但不一定成功的；用錢（おかね），用錢來收買敵人，這樣便可以避過戰鬥；自動（おまかせ），這一項便是交由電腦來代替玩者進





■有新的同伴加入了



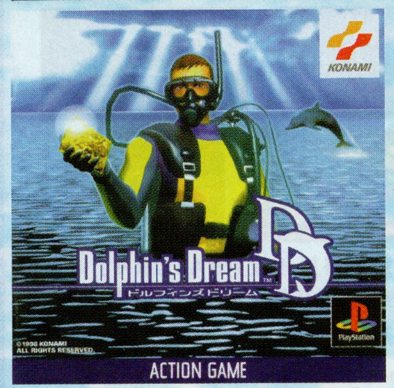
■在宿屋便可以儲存遊戲的進度





製造商：KONAMI　發售日：發售中
售價：328港元　容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
AVG/1P/MEM/

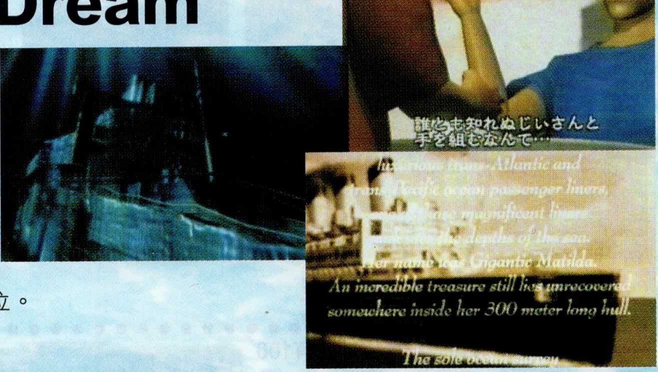
TEXT：怪傑



Dolphin's Dream

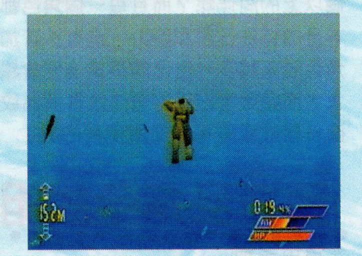
深海尋寶！！！

經過80期《遊戲誌》的介紹，各讀者都已經大約知道這遊戲的玩法和人物資料，而今次將會補充前回介紹，例如：鑑定屋和用品店，還會將前四個STAGE的資料一一送上給各位。



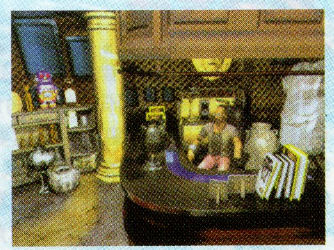
空氣與體力

由於這遊戲是以水底探索為題材，所以主角會有在水中窒息的情況出現。雖然主角能依靠氧氣筒來維持比較長的水中活動時間，但是亦都有耗盡的時候，所以玩者要小心留意空氣剩餘計，以免因不足夠時間返回海面而死亡。體力方面，雖然主角最初是為了賣寶物後的金錢而潛水尋寶，但是中途卻要和巨大大白鯊決戰，而且在遊歷水底的時候，分分鐘會被石頭魚刺中而中毒，令體力慢慢地減低，所以體力亦都是要留意的地方，當主角的體力被減至接近零時，就要使用ITEM來回復。



鑑定屋

在這裏鑑定的只限於從海底拾到的寶物，因為主角拿去鑑定的所謂寶物，當中亦都有一些不值錢的東西，而這間鑑定屋除了鑑定外，亦都可以將剛鑑定完的寶物賣給他。



DIVER SHOP

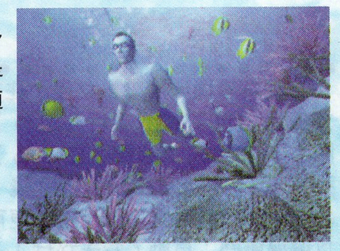
巴斯利奧店內的潛水設備種類十分豐富，不論用來攻擊巨大生物魚槍、令潛水人員得到溫暖的潛水服裝和人類長時間在水裏不能沒有的氧氣筒同樣都有多種選擇。



STAGE 介紹

STAGE 1~ 試試身手！螺絲鉗在哪裏？

地點：大堡礁
特點：大堡礁是一個中間有很多岩礁而比較淺的海域，這裏正是著名的觀魚勝地。最適合玩者適應和練習一下這遊戲的操作。



STAGE 2~ 找尋巴斯利奧的水底相機！

地點：小洞穴
特點：這裏是一個好像迷宮的海底洞窟。如果進入這裏時沒有裝上潛水裝備，就必須注意空氣的剩餘量，而玩者不妨找找洞窟內的空氣集中地。



STAGE 3~ 打退食人鯊魚！

地點：天堂
特點：由於這裏居住着一條巨型大白鯊，所以這是一個和天堂名字相反的洞窟。島上的居民為了打退這條鯊魚，便給賞金打退鯊魚的人，而水中的決戰就開始了。



STAGE 4~ 救出工作人員！

地點：海溝
特點：調查MACHIRUDA的沉船事件時，潛水人員卻被困在觸礁了的船內，不過船內就好像迷宮似的，而玩者注意的是四周的聲音。





製造商：GMF 發售日：發售中(9月10日)
售價：6800日圓 容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK
SLG/MEM

By: Agent X · Glen

Jaja馬Quartet Mega Dream Destruction +





由日本動畫OVA改編而成的遊戲－《Jaja馬Quartet Mega Dream Destruction +》，當中玩者又可以看見4位美艷女戰士與惡勢力周旋了！另外，遊戲中更特別增加一些Mini Games予玩者參與呢！

Joe Diamond XVII(CV:宮村優子)

前言

在一處名為「卡片王國」的地方，當中居住了4位既美麗而又充滿智慧的少女。她們承繼了傳說中黃金巨人的力量，身上擁有「梅花、階磚、紅心及葵扇」4個紋章，並以保衛國家、消滅惡魔為目的。



由她們4人所組成的「Crown Knight」，代表著正義、智慧及優雅。只要邪惡仍在世上，壞事仍舊發生，她們就一定會出現……

系統

遊戲系統方面，主要分為3種：Scenario(劇情)、Map(地圖)及Battle(戰鬥)。在劇情當中，有是會出現一些分歧予玩者選擇；而在地圖畫面上，當玩者與敵人相遇時，便會立刻進入戰鬥畫面。

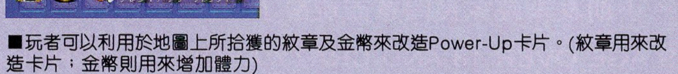
■劇情出現分歧，你會如何選擇？

Casa Clover XVII(CV:淺田葉子)

點數決勝！！

卡片

每一張卡片上，都是刻有不同的數字，而勝負則完全取決於數目大小(遊戲中稱之為Power)。此外，玩者亦可以使用魔法，作為輔助攻擊及支援之用。(如果大家平時玩過樸克的話，便一定知道「A」是最大、「2」是最小了。)



■玩者可以利用於地圖上所拾獲的紋章及金幣來改造Power-Up卡片。(紋章用來改造卡片；金幣則用來增加體力)

行動選擇

在行動選擇方面，主要有4種，包括：攻擊(A)、防守(D)、卡片一覽(C)及逃走(E)。不過，如果選擇逃走的話，便需由對手攻擊一次後才能脫離。因此，如果玩者的體力太少的話，便很容易被對手來個致命一擊！



■進行攻擊吧！

Coco Heartful XVIII(CV:米澤桃)

判定

判定方面，由於玩者可以選擇進行攻擊或防守，於是便出現了3種判定：

攻擊 Vs 攻擊

那方的數值較大，便表示攻擊成功；至於傷害的數值，便根據卡片上的數值來決定。如果雙方數值相等的話，則雙方均會受到攻擊。

攻擊 Vs 防守

如果攻擊一方的數值較大時，便會減去防守一方的數值，而餘數則成為了傷害的數值。相反，防守一方數值較大的話，便表示防守成功而不會造成傷害。

防守 Vs 防守

如果雙方都選用防守指令的話，則雙方均不會被傷害。

當那一方的體力被扣至0的時候，便表示戰敗，而戰鬥亦會立即結束。



■有時候，遊戲會以Mini Games來代替一般的戰鬥。

Sunday Spade XVII(CV:今井由香)

各類卡片介紹

基本卡

一般卡(刻有數字的卡)
Power：2-10
魔法使用：不可

Joker
Power：？
魔法使用：？

Jack
Power：11
魔法使用：Loar(公開對手卡片內容)

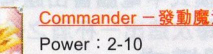
Queen
Power：12
魔法使用：Cure(回復體力 20 點)

King
Power：15
魔法使用：Freeze(封殺對手某一張，令其不能選擇使用)

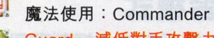


Knight(即是"煙士")
Power：20
魔法使用：Rush(令對手受到5-15點的傷害)

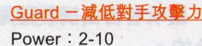
Power-Up 卡片介紹



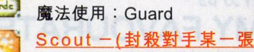
Hero－增加Power
Power：2-10 + Level
魔法使用：不可

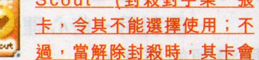


Commander－發動魔法
Power：2-10
魔法使用：Commander



Guard－減低對手攻擊力
Power：2-10
魔法使用：Guard





Scout－(封殺對手某一張卡，令其不能選擇使用；不過，當解除封殺時，其卡會自動向對手作出攻擊)
Power：2-10
魔法使用：Scout

遊戲誌

騙者：砵蘭街B少
出版日期：不定期
價格：不明

發行商：ASTROLL　發售日：9月10日
價格：5800日圓
SLG／MEM

Cocktail Harmony

新作登場、教你「飲酒識女仔」

鷄尾酒是甚麼？

這是一個於美國禁酒時代的產品，將一些烈酒和果汁混和而成的飲品，通常是於進餐前開胃用的。至今已有多年的歷史，而種類也達數百種之多，各有不同的風味。

酒的屬性

喝過酒的人都會知道，酒是會令人醉的(廢話！)，但速度及程度卻有快慢之分，這就是酒的屬性。另外，某幾種酒混合可以造出味道較佳的酒，也是屬性的影響。

遊戲中的鷄尾酒

玩者在遊戲中可以從超過二百種飲品(包括烈酒、餐前酒、果汁等等)中選擇某幾種來作為自己的雞尾酒的材料。此外，還有一些器具(單是酒杯也有八種)、裝飾品(放在杯邊的檸檬等等)可以選用。另外，玩者也可以參閱遊戲提供的世界有名的雞尾酒調法、味道和特色等等資料，總數超過四百種，而且全部都是真有其「酒」的，玩者慢慢從中學習，了解酒的特性。





遊戲模式

故事模式

玩者在這個模式中，扮演一名少年，在聖誕節時和女朋友「散」了，後來遇到一個聖誕老人，得到一部手提電話，裏面記錄了七個女孩的電話號碼，於是主角(即是玩者)便開始和這七個女孩約會了。玩法是先要約那些女孩出來(但是只限去酒吧)，然後請她們喝酒。如果選對了她們喜歡的酒，又答對了問題的話(三選一)，好感度便會增加(右下角的心形棒)，但是她們也會醉(右下角的酒杯形棒滿時)她們便會提出離開。每日玩者只可以打最多三次電話約女孩，也可以甚麼都不做，或者一個人去酒吧喝酒的。



比賽模式

模式中電腦會出題考驗玩者的調酒能力和對酒的屬性的認識，每次造出一杯酒之後都會有得分顯示。

練習模式

讓玩者自由調製雞尾酒的模式，電腦也會替玩者評分的。

MY FAVOURATE 模式

一個利用一些心理問題來找出玩者喜歡的雞尾酒類的模式。

基本調酒過程



選擇調法

直接注入（BULID）將全部酒倒進杯後，一拼攪拌

調勻（STUR）一邊攪拌，一邊慢慢將酒加入

搖（SNAKE）平常看見酒保用的搖酒瓶調酒，就是用這個方法了

用攪拌機（BLEND）用攪拌機將酒混和

分層（POUSSE）將酒逐一的倒進杯中，造成一層層的形狀







選材

可以選擇用3、4、5種酒來造，另外還可以加入少量的其他酒來調味





決定調法的時間

可以按○來決定時間的長短

完成



警告：以下遊戲只限十八歲以上或愛好酒類人仕遊玩，小朋友未經家長同意而玩醉了，後果請自負。

WARNING：THIS IS A GAME FOR PEOPLE WHO IS AGE OVER 18 AND CRAZY ABOUT ALOCHOLIC DRINKS，IF YOU GOT DRUNK AFTER PLAYING THIS GAME，IS NONE OF MY BUSSINESS


製造商：KOEI 發售日：發售中(9月17日)
售價：6800日圓 記憶：2 BLOCKS 容量：CD-ROM
SLG/MEM

By: Agent X · Glen

蒼狼與白鹿 元朝秘史



在大漠上稱雄！！

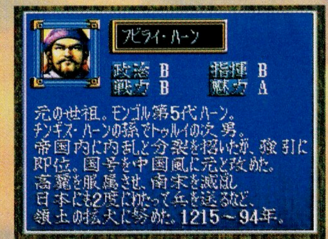
由鐵木真一手創立的蒙古帝國，經過其後代如窩闊台、拖雷等的努力，最終由忽必烈一舉將金國及南宋消滅，建立了一個前所未見而且版圖橫越歐亞的元朝。如此壯舉的功業，除了鐵木真外，不知道你又能否做得到呢？

遊戲背景

1206年，鐵木真統一了蒙古草原，並受蒙古各部族所承認，而稱為成吉思汗，於是蒙古帝國便正式成立。其後，成吉思汗帶領以強悍著稱的蒙古騎兵，先遠征西夏(1209年)，然後南下攻打當時稱霸中國北方的大金國(1214年)，令蒙古帝國得以鞏固起來。

1227年，成吉思汗於在遠征西夏途中病沒……

然而，這對日後能稱霸歐亞的蒙古帝國來說，則不過是其中一段歷史吧！！



■元世祖「忽必烈」。

劇本介紹

由於每一劇目均會出現不同的人物，因此玩者可以根據時代來選擇自己喜愛角色。當中，除了成吉思汗、忽必烈等蒙古帝王之外，玩者更可以使用其他居於各地的君主，例如日本鎌倉幕府的源賴朝、英國加比王朝的菲臘二世等等。

劇目	舞台	年份	目標
1.統一蒙古高原	蒙古高原	1184 年	統一蒙古各部落
2.源平之爭亂	日本	1180 年	統一日本
3.成吉思汗之翱翔	歐亞大陸	1206 年	統一歐亞大陸
4.元朝的建立	歐亞大陸	1271 年	統一歐亞大陸
5.通往世界帝國之道	歐亞大陸	1185 年	統一歐亞大陸

*在第1及2劇目中，當玩者於1214年或以前達成目標之後，舞台便會由蒙古或日本轉移到歐亞大陸。至於玩者的最新目標，則是要將整個歐亞大陸統一起來。



■劇本選擇。

體力與政治力的關係

在下達戰略指令前，玩者必須留意由於各人物的政治力各有不同(分為A-E級)，因而影響到執行指令時所消耗的體力程度。(每一回合完畢，體力便會完全回復)此外，每一指示均有最低的體力要求，如果基本體力不足的話，便不能使用的了。



■戰略指令。

戰略指令一覽

方針－只在設有政治顧問及領主的情況下才能施行 主要是下達治國的基本方針，然後命令顧問去處理。當中又分為：新規(必要體力8)、修正(必要體力5)、顧問(必要體力10)及委任(必要體力5)。

內政－人口分配及税款徵收等命令，包括：配分(必要體力10)、施予(必要體力11)及徵收(必要體力14)

指示－輸送及遠征的命令，當中分為：遠征(必要體力7)、移動(必要體力6)、輸送(必要體力6)及外交(必要體力8)。

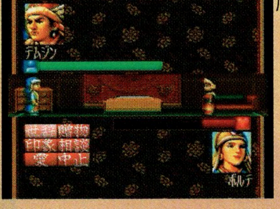
外交－與其他國家打交道，當中包括：脅迫(必要體力10)、貢物(必要體力9)及同盟(必要體力8)。

人事－任命領主及顧問，甚至是"生產後代"的地方，當中分為：領主(必要體力9)、政治顧問(必要體力9)、將軍(必要體力7)、王子(必要體力6)、婚姻(必要體力6)及オルド(必要體力？)。

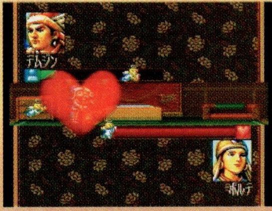
商人－進行糧食等交易命令，包括：賣出(必要體力6)、買入(必要體力6)及傭兵(必要體力6)。

軍事－執行徵兵、訓練等命令，分為：遠征(必要體力8)、移動(必要體力7)、輸送(必要體力6)、徵兵(必要體力6)、訓練(必要體力7)及解僱(必要體力8)。

情報－可以用來顯示自國(必要體力0)及鄰國的情報(必要體力2)。



■只要令皇后開開心……



■不久，你的後代便可以組成一隊足球隊了！！

爭戰之間

戰鬥是以回合制的形式來進行，而攻守任何一方只要能達成下列其中一個條件，便算獲勝：

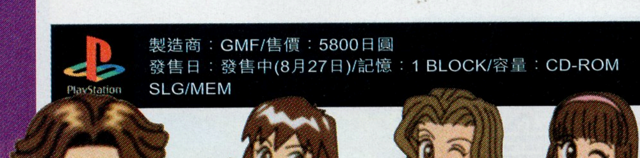
1.殲滅敵第1軍團，迫令敵軍退卻。
2.敵總司令戰死。
3.佔領地圖上所有敵軍城池。(攻擊側獲勝)
4.30個回合之後，仍未能擊敗守軍。(防守側獲勝)



■行軍指示中，玩者可以選擇「伏兵」或「停戰要求」等指令。



■在攻擊時，每一指令均會消費將軍一定的機動力。當機動力到0時，便不能再作出任何行動。(下一回合時，機動力便會完全恢復)



By: Agent X · Glen

パーラーステーション

建立一個彈珠店王國吧～！！

一隻以非常有趣的人物造型作為賣點的模擬遊戲，不過今次並非要建設城市，而是要大家建立一個彈珠店王國。雖然彈珠店在香港較難看見，不過日本人卻對它著了迷。究竟彈珠有何吸引力？大家不妨在這隻遊戲中領略一下吧！

PARLOR STATION

經濟不景，搵食艱難……



四年大學生活轉眼便過去，現在的我於街角上漫無目的地遊蕩，心想：「究竟何時再不用游手好閒地過日子呢……？」

突然，在不遠的街角處聚集了一群目露凶光的大漢，於是乎我便上前看過究竟。原來他們正在欺負一位老人，因此我便挺身而出，將他們打發走了。(注：過程由於過份血腥，故省略……)

老人執著我的手不放，然後說：「你…你就是我一直要找尋的人啊！」

……於是，我這樣就胡里胡塗的做了一間彈珠店的店長，而且更要將本店由一間，變為三間四間，直到永遠！究竟你能否成為「日本第一」？前面的對手又將會是何等厲害的呢？

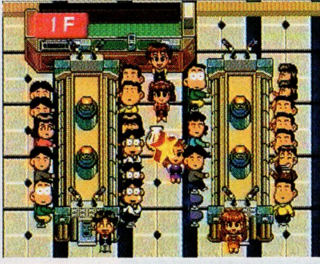
秘書？！



無錯！一間成功的彈珠店背後，當然要有一位能幹的秘書相助啦！因此，身為彈珠店店長的玩者，首項的工作自然是選擇一位秘書來協助你。至於遊戲中，總共提供了五位秘書予玩者選擇，而每位秘書都會令劇情出現變化。

之後……

當一切準備好之後，玩者便要到店中作首次的巡視，其中你將會發現一些顧客的頭上出現了星星一顆！嘿……這時你最好立刻將游標移動到那裡，然後與他們進行對話，這樣便會獲得不少有用的情報。

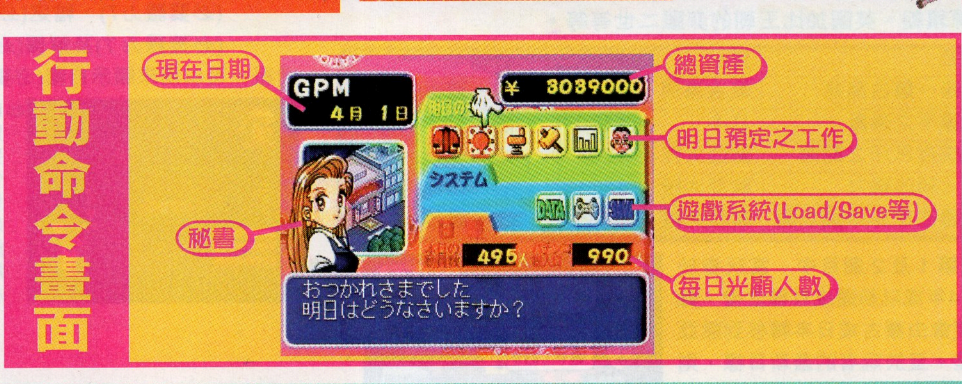


■見到頭頂有星星的話，就最好上前查探一下。



■突發事件！

行動命令畫面



明日預定工作一覽


集客力：以「老虎機」的形式來決定當日的「拉客」活動是否成功。


店外營業：到店外進行購置新彈珠機、情報收集等活動。如果大家於建築物上發現星星的話，便不妨去查探一下；而若是「S」的字母，則代表它們是玩者常到的商店。


店內觀察：到店內向顧客打聽情報及收集意見。


彈珠機設定：設定各類型彈珠機的數目、變賣舊彈珠機，及對彈子機中的釘子對行調整，以調節彈珠機的難度。


營業計劃：進行各種宣傳手法及經營計劃的地方，例如：定期Service、店內Service、廣告、新裝開店、裝飾物品及修理。


調查對手：到對手的彈珠店進行情報查探。



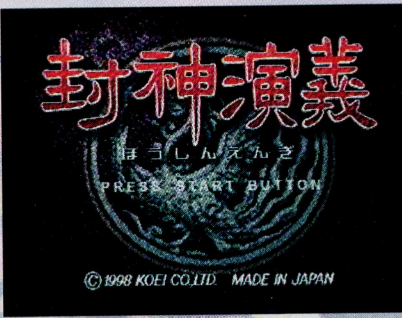
攻略一族

製造商：KOEI 發售日：發售中 售價：385港圓
容量：1CD 記憶：1BLOCK
SRPG/ 1P/ MEM

TEXT：零式迪爾

中國神怪名著 戰略RPG重現

封神演義



黎明大戰

太古時代，闇之民「妖魔」與光之民「人間」進行了一場決定彼此存亡的大戰，最後「人間」因得到了一種名叫「寶貝」的究極兵器而獲勝，世界從此正式進入了由人類統治的時代，而能夠生出寶貝的人以後被封為「仙人」，並在山岳的孤島上建築了「洞府」長居於此，這地方其後被稱呼為「仙界」。





基本戰略技巧



行動速度的利用

這戰略遊戲的行動次序，是以每個角色的行動力去計算的，而戰鬥時若選擇了「待機」指令，這人物於下一回合的行動次序便會優先，一些使用回復系安命術的人物，不妨多利用「待機」指令去隨時準備為同伴回復體力。

利用地利去戰鬥

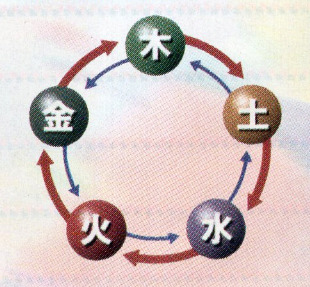


位於高處的人物，其攻擊力及防禦力都會相應提昇，而位於水中或斜坡時命中率則會下降。當人物身後受到攻擊時，防禦力及回避力都會大幅下降。這些要點在戰鬥時必須多加留意。

五行屬性的影響

這遊戲的人物各個亦有屬於他們的五行屬性，每個屬性會互相受到影響而改變其攻、守力及仙術能力。

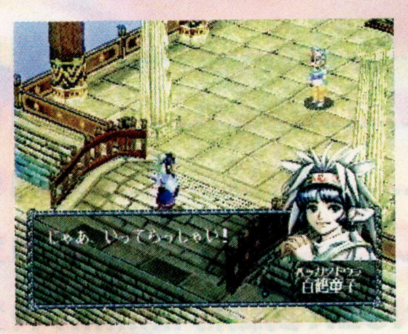
屬性影響圖



序幕

位於天界的崑崙派總本山—玉虛宮中，在門下修行的太公望特地到來拜見元始天尊，然而最近元始天尊覺得大國「商」的首都朝歌天空上出現的一股暗雲，令他覺得非常不安，於是命太公望到人界進行任務，要他到朝歌調查朝歌天空上的妖雲，並送他一件名叫「打神鞭」的寶貝，太公望聽命後便正式起程到人間界。












第一章 朝歌的異變

第一戰 暴兵 （地點：朝歌城・中央廣場）

太公望踏入朝歌城內，發現很多人民因國家的苛捐重稅及各種暴政，而弄致民不聊生，從市民口中得知這全是國王的妃嬪妲己所招致的，在城內聽到一位文官和女官所講，宰相楊任及近衛將軍黃飛虎因對妲己不滿而受刑，並說村中夜間最近更發現有食人怪物出現，突然中央廣場中傳來一把求救聲，原來是三名朝歌兵正在加害三名村民，太公望準備出手相助之際，這三名朝歌兵竟突然變成怪物。





戰略技巧

自軍：
太公望(木)
敵軍：
蛇人(土)
蛇人(火)
蛇人(金)

這關雖然敵方有三名怪物，但以太公望一人的實力仍能輕易應付，不妨於這關熟習戰鬥的系統及操作。戰鬥時留意體力的多寡，利用幻惑術的春眠光停止部份敵人的活動能力後，再站於高處逐一擊破便可戰勝。



戰利品：
回復丹、復歸丹、常能丹、仙桃×4

第二戰 破獄 （地點：朝歌城・中庭）

戰勝那三頭怪物後，在王宮中走出一個名叫胡喜媚的女人，她施妖術將太公望捉住後送到紂王及妲己面前，並決議用嚴刑折磨太公望。妲己與紂王離去時，太公望從她身上感覺到一陣妖狐的氣息。在牢獄中，太公望遇到受陷害近衛將軍黃飛虎，而剛才在城內的一名女官竟突然出現，並靜靜的將太公望及黃飛虎放走，但兩人走到王宮的中庭時，卻遇到朝歌兵怪物們的截擊。








戰利品
回復丹、解石丹、復歸丹、常能丹、免戰牌×2、仙桃×5

自軍
太公望(木)
黃飛虎(金)
敵軍
蛇人(土)
蛇人(水)
蛇人(木)
牛鬼(火)
牛鬼(金)



戰略技巧

此戰敵方多了兩隻攻擊力頗強的「牛鬼」，但因有攻守能力可靠的黃飛虎加入，戰鬥的難度亦未很高。最佳戰鬥方法是站於原地，等待敵人到來附近位置後，太公望即時使用「春眠光」凍結部份敵人的活動能力，再配合黃飛虎的槍系攻擊便可將敵人消滅。唯一要留意的只是牛鬼的「碎岩襲」，因這攻擊是可令地形陷落一格的，受攻擊的人其地型效果會大大下降。

第三戰 虐殺 （地點：黃飛虎邸・中庭）

殺敗朝歌兵後，剛才放走太公望等人的女官氣急敗壞地跑來，告之胡喜媚正率領一班親衛隊闖入黃飛虎的家門。連忙趕往後看見黃家已遭到滅門之禍，黃飛虎正想報復之際，女官亦正式表露「他」的真正身份，原來他和太公望一樣是崑崙派的道士，名叫楊戩，他正是受師匠的命令特地前來協助太公望的。



戰略技巧

（勝利條件：擊倒胡喜媚）

今仗終於出現了第一個BOSS級人物胡喜媚，她會不斷的追着太公望去攻擊，更會使妖術「魔輝」令我方人物不能行動，太公望要盡量避免敵人夾擊，專注負責使用輔助道術去協助同伴。楊戩雖然只是NPC，但他的攻守力亦十分強，配合黃飛虎的槍擊，到高地攻擊胡喜媚以取得勝利吧。

戰利品
龍泉刀、鉡卷、道服、安命護符、仙桃×5

自軍：
太公望（木）
黃飛虎（金）
NPC楊戩（水）
敵軍：
胡喜媚（水）
蛇人（金）
蛇人（木）
牛鬼（火）
牛鬼（土）

第四戰 脫出 （地點：黃河的渡河場所・孟津）

雖然將胡喜媚擊敗，可惜卻被她用妖術逃離了。慘遭滅門的黃飛虎悲痛萬分，幸好他的兒子黃天祥因被他的母親藏於箱子中而避過一劫，黃天祥為了報仇而決定追隨父親戰鬥。這時黃飛虎提議到朝歌四面三千里遠的鄰國西岐，找當地的賢明君主姬發請求協助，但途中卻要先經潼關，而那處的司令官正是妲己的父親蘇護。

戰鬥過後會來到陣營中，除可在這裡使用道具及裝備武器防具外，更可派遣同伴到洞府中戰鬥提升等級，若修煉成功更可取得寶貝，以後隨着劇情發展，將來可進入的洞府會相應增加。



戰略技巧

（勝利條件：擊倒王貴人）

準備充足後起程來到黃河的渡河場所孟津，不料竟遇到親衛隊副長．王貴人的突襲。戰鬥開始各人便要走到高地，以爭取較好的地形效果。為防王貴人那能令人魅惑的妖術「隸輝」及強大的攻擊力，太公望要不斷使用春眠光停止她的活動能力，其他人則負責收拾其餘嘍囉，將怪物全數消滅後，最後才氣中火力對付她。









自軍：
太公望（木）
黃飛虎（金）
黃天祥（水）
NPC楊戩（水）

敵軍：
王貴人（金）
大百足（火）
大百足（金）
蛇人（木）
牛鬼（火）
牛鬼（土）
牛鬼（水）

戰利品
長槍、黃巾、勝甲、木棍、免戰牌×4、仙桃×6

第二章 往西岐的道路

王貴人戰敗後立即使用妖術逃走，白鶴童子和元始天尊降臨人間界，並告知妖魔的結界已被打開，妖雲正是妖魔們復活的先兆。元始天尊特別賜予太公望「封神榜」，這是一件能打開神之回廊，將黑闇之魂永遠封印的寶貝。白鶴童子和元始天尊離去後，楊戩則決定先回朝歌收集情報。

另一方面，妲己、王貴人、胡喜媚向一名謎之男人報告情況，並表示已派出妖魔鄔文化及馬元去對付太公望等人，以除掉影響他們計劃的人。



第五戰 昏倒 （地點：臨潼關）

太公望一行人途經翠屏山一帶，看見一名少年竟想襲擊他的父親李靖，黃飛虎見狀憤怒的想對付這不孝子，最後得太公望相勸下，這名叫哪吒的少年終肯答應加入太公望討魔的陣營。得哪吒加入後來到臨潼關的關門，看見一班窮苦的村民受到張桂芳及眾官兵的追迫，為了幫助村民及通過關門，太公望決定要將這班昏兵打倒。





戰略技巧

（勝利條件：擊倒張桂芳）

戰鬥不久張桂芳即使會使出「叫名術」令各人動彈不得，但哪吒卻不受這招術所影響，待數回合太公望恢復行動力後，使用「復歸」令各同伴回復正常。因張桂芳和朝歌步兵的能力並不太強，唯一要注意的只是城門上的弓兵，派黃天祥的弓箭術向他們作出還擊吧。戰勝後太公望便會使出封神榜將張桂芳的闇魂封印。



戰利品
直刀、尾巾、籐甲、降石丹、仙桃×5

自軍：
太公望（木）
黃飛虎（金）
黃天祥（水）
哪吒（火）
敵軍：
張桂芳（金）
朝歌步兵（水）×2
朝歌步兵（土）
朝歌步兵（火）

第六戰 符印 （地點：蟠龍嶺）

哪吒不受「叫名術」影響，原來是當年與父親到太乙真人處拜訪時，他因頑皮觸動寶貝而喪命，幸得太乙真人喚出蓮花精靈「上身」延續哪吒的生命，從此他便不再害怕任何妖術了。



眾人來到蟠龍嶺看見鄔文化在襲擊村民，哪吒因一時逞強而被他的巨大化妖術壓死。返回本陣中後，太乙真人來到交給太公望一個能封印鄔文化妖術的「封印符」，然後便將哪吒帶走準備為他「修理」肉身。

自軍：
太公望（木）
黃飛虎（金）
黃天祥（水）
敵軍：
鄔文化（土）

戰利品
杵棒、黃巾、快愈丹、降石丹、免戰牌×2

戰略技巧（勝利條件：擊倒鄔文化）

得到封印符後，太公望回蟠龍嶺對付鄔文化。此戰雖只得鄔文化一個敵人，但其實絕對不易應付，他使出的妖術隨時一擊便可將一人打死。要對付他先要派一人到他身旁使用封符印將他的妖術封着，其後他便會胡里胡塗的想施妖術但卻不能使出，這時便可圍攻他得勝。





將鄔文化封印後，一位名叫申公豹的道士突然出現，他的性格相當自負，知道太公望不知道他大名後，責他沒有常識後便離去了，但臨走前仍表示頗欣賞太公望剛才對付鄔文化的表現。其後在白鶴童子口中得知，這自大狂原來是崑崙山上數一數二的道士，更是喜歡到來凡間生事的麻煩人物。

第七戰 精靈 （地點：桃花嶺）

來到潼關後，黃飛虎為以防萬一，決定先一人上前拜訪，但卻被鄭倫以一招「吸魂光」捉住了。在司令室中遇見蘇護後才知是一場誤會，為報女兒被狐狸精奪去肉身之仇，蘇護決定加入太公望的討魔陣營，鄭倫亦表示追隨左右，這時太公望和黃天祥卻糊里糊塗的闖入想救黃飛虎。

回本陣時哪吒已獲復生回歸隊中。而下一關只可派兩人出戰，要留意各人有否福氣下跌或上升的狀態事件，才再安排出陣的陣營。





戰略技巧（勝利條件：擊倒馬元）

眾人在途經桃花嶺時，看見馬元正為取寶貝而將精靈們石化，太公望見狀即時上前相助。戰鬥不久NPC人物韋護會出現協助戰鬥，馬元的妖術「神手」除攻擊力強外，更附有石化的效果，戰鬥前要為各人準備「安命護符」。這關可使出「造山符」令地形上升，可在有利我軍的位置中使用。



自軍：
太公望（木）
自軍兩人
自軍NPC：
韋護（土）
敵軍：
馬元（木）

戰利品
尾巾、回復丹、降石丹、解縛丹、仙桃×7

第八戰 豹變 （地點：穿雲關關門內）

將馬元封印後，白鶴童子告知韋護是道行天尊的弟子，奉師之命來助太公望討魔的。而桃花嶺的精靈們為答謝救命之欣，更贈予太公望定風珠。眾人來到穿雲關關門外，意外地受到守關的陳桐款待，但原來他卻在酒菜中下迷藥，準備將太公望眾人一網打盡，幸好道士太公望和韋護，及還是小孩的黃天祥和哪吒，因不喝酒而不受影響。





戰利品
火龍鏢、龍泉刀、直弓、赤甲、仙桃×7

自軍：
太公望（木）
韋護（土）
黃天祥（水）
哪吒（火）
自軍NPC：
黃天化

敵軍：
陳桐（火）
朝歌弓兵（木）
朝歌弓兵（土）
朝歌槍兵（土）
朝歌槍兵（金）
朝歌步兵（水）
朝歌步兵（金）

戰略技巧（勝利條件：擊倒陳桐）

陳桐的火龍鏢射程極遠，而且攻擊力強，長久戰對我軍十分不利，要對付他最好在高牆前使用「造山符」，提高地形直上圍攻他。其間黃天祥的哥哥黃天祥會登場協助戰鬥，他的「莫邪寶劍」十分厲害，對以後戰鬥有非常大的幫助。

第九戰 戰華（地點：界牌關）

戰鬥過後，黃天化表示對太公望的能力有所懷疑，他父親黃飛虎聽後十分憤怒，這對性格倔強的父子正想大打出手之際，立即被黃天祥及太公望所阻止。

朝歌的武將聞仲，知道國家因妲妃而變得面目全非後，憤慨的找紂王想討過明白，可惜紂王在妖狐的影響下，竟命令聞仲要即時捉拿黃飛虎。太公望在金雞嶺遇到雲中子，他到來是希望派徒弟雷震子來協助太公望討魔的。





戰略技巧（勝利條件：擊倒鄧九公）

在界牌關遇到黃飛虎的舊相識鄧九公，但他卻不聽勸告的襲擊太公望等人。此版敵人的平均水準頗高，開端時不妨在敵陣處使用「陷沒符」，令他們的效果降低，再利用各人物的屬性差異，配合射程較遠的武器攻擊。擊倒鄧九公後原想帶他返回本陣，但卻被她女兒鄧嬋玉使用五光石將她送走了。

待ちなさい！
お父さまを連れ去ることは
この鄧嬋玉が許さない！
トウセンギョク
鄧嬋玉

自軍：
太公望（木）
黃飛虎（金）
自軍3人
敵軍：
鄧九公（土）
朝歌弓兵（金）
朝歌弓兵（水）
朝歌打兵（水）
朝歌打兵（金）。
朝歌步兵（木）
朝歌步兵（火）

戰利品
尖鎗、尾巾、方士服、解縛丹、仙桃×7

第十戰 哀歌
（地點：界牌關關門內）

黃飛虎和天化兩父子又因鄧九公的事而吵架，這時鄧嬋玉竟突然拜訪，並説父親在數日前遇見一位從朝歌而來的女道士從此行動有異。在界牌關關門內發現王貴人，原來那女道士正是她的把戲，並當場將鄧九公殺掉了，憤怒的鄧嬋玉決定加入陣營為父報仇。





戰略技巧（勝利條件：擊倒王貴人）

戰鬥一開始即使用「造山術」，令自軍處於有利的地形位置。和之前對付王貴人一樣，要防範她的「棘輝」妖術，出陣前不妨先裝上安命護符，戰鬥時太公望要用道術先將她催眠，留意敵我的屬性關係，將朝歌兵們全消滅後才再全力對付她。



自軍：
太公望(木)
黃飛虎(金)
黃天化(火)
黃天祥(水)
自軍NPC：
鄧嬋玉

敵軍：
王貴人(金)
朝歌弓兵(金)
朝歌弓兵(火)
朝歌打兵(土)
朝歌打兵(水)
朝歌步兵(木)
朝歌步兵(水)



戰利品
直弓、尾巾、復活丹、解縛丹、免戰牌×2、仙桃×8

第十一戰 飛怪 （地點：黃花山）

王貴人再次戰敗，可惜又被她用妖術逃脱。鄧嬋玉失去父親後悲痛欲絕，但在太公望開解下終能振作起來。而妲己在報告戰情期間，表示需要道士使用寶貝之力才有勝機，於是那神秘男人便派出汜水關的余化，及燕山的彭遵、王豹出戰。

戰利品
鑾弓、武弁、方士服、快愈丹、免戰牌×4



戰略技巧（勝利條件：全滅敵人）



太公望途經王花山時，看到陶榮、辛環、張節、鄧忠這四個「飛怪」在襲擊村民，要對付這班王花山四天王，先用兩道造山符把小湖填去，令我軍的行動較為便利。另外辛環及鄧忠的「神速強掠」會盜取自軍人物的道具及武器，應第一時間對付他們為妙。

自軍：
太公望(木)
自軍4人

敵軍：
陶榮(水)
辛環(火)
張節(土)
鄧忠(木)

第十二戰 突破 （地點：汜水關）



在本陣內，從蘇護口中得知汜水關的司令官余化，是曾長年在九龍島修行的道士，更會使用寶貝術的厲害人物。來到汜水關關口時，即看見他使用寶貝「戮魂幡」弄致兩名想逃離紂王魔爪的女人氣絕，太公望看後即時大怒，決心討伐這殘忍的傢伙。

戰利品
戮魂幡、大刀、武弁、方士服、仙桃×9

自軍：
太公望(木)
自軍3人

戰略技巧（勝利條件：擊倒余化）

戰鬥開始即使用造山符令自軍範圍的地形提高，籍此先消滅左右兩方的朝歌弓兵，余化的「戮魂幡」能令我軍多人即時氣絕，要即時使用安命術或復歸丹回復，以免受敵軍的圍攻而死亡。戰鬥途中楊戩會加入戰陣，這攻擊力及速度優異的同伴，對這場戰鬥的助益會十分大。

敵軍：
余化(火)
朝歌槍兵(火)
朝歌槍兵(土)
朝歌槍兵(水)
朝歌槍兵(木)
朝歌弓兵(金)
朝歌弓兵(火)



第十三戰 鼠賊（地點：首陽山）

從楊戩的情報中得知，妲己一顆人的幕後主持人，是九龍派的通天教主。因此九龍派已正式和崑崙派為敵，而朝歌方面，派出討伐黃飛虎的人，更是他的舊相識兼朝廷猛將聞仲，這一切一切，也令太公望眾人困惑不已。

戰利品
解縛丹、快愈丹、復活丹、常能丹、仙桃×8



戰略技巧（勝利條件：全滅敵人）

到首陽山前村民武吉希望太公望能出手對付盜賊，盜賊的名字叫土行孫，跟隨他的還有一隻獸人龍鬚虎。土行孫經常會在攻擊後鑽入地下，所以最好先消滅龍鬚虎後，才再等待土行孫走出地面的時機，這一戰雖然平凡，但要有長期戰的心理準備。





自軍：
太公望（木）
自軍3人
自軍NPC：
武吉
敵軍：
土行孫（土）
龍鬚虎（土）

第十四戰 雷火（地點：燕山）

這兩名山賊原來是崑崙派道士懼留孫的弟子，太公望看他們的本性並不壞，於是原諒兩人，讓他們加入大軍增加實力，武吉亦因敬佩太公望的大義而加入。另一方面，聞仲領軍到絕龍嶺時，感覺到將於此處敗給太公望及黃飛虎的幻覺。

自軍：
太公望（木）
自軍3人
敵軍：
彭遵（火）
王豹（金）
安命道士（木）
安命道士（水）
氣功道士（金）
幻惑道士（土）
幻惑道士（金）





戰利品
劈面雷、金光鎚、青銅鞭、星弁、仙桃×9

戰略技巧（勝利條件：擊倒彭遵、王豹）

在燕山中，九龍道士彭遵奉通天教主之命到此襲擊太公望，跟隨他的王豹看樣子像有不要命的性格。這一戰場地下藏有不少陷阱，幸好道德真君的弟子楊任會中途出現，協助看出陷阱的位置，會用回復之術的安命道士們非常煩人，要將他們全收拾掉後，再全力進攻彭遵和王豹。

第十五戰 訣別（地點：岐山）

原來楊任當日看到民間因妲妃的興建宮殿計劃，而弄致民不聊心感到十分難過，向紂王進諫時卻被妲妃施以極刑弄致雙目失明，最後幸得黃天化的師父道德真君相救才不致喪命，現在看見太公望與自己的目標一致，決定加入討伐紂王的大軍

。而楊任最大的功用，正是他那可看到版圖上寶物的特技「掌中目」。

自軍：
太公望（木）
黃飛虎（金）
自軍3人
自軍NPC：
楊任（火）
敵軍：
聞仲（水）
朝歌弓兵（金）
朝歌弓兵（火）
朝歌槍兵（火）
朝歌槍兵（金）
朝歌槍兵（木）
朝歌步兵（木）
朝歌步兵（土）







戰略技巧（勝利條件：擊倒聞仲）

在岐山上終於碰上了聞仲，雖然大家的目標也是要對付妲妃，但聞仲始終不能背叛紂王，與黃飛虎要報滅門之仇大相違徑，這無奈一戰終於要展開。此戰的地形由兩個山丘組成，不妨用「造山符」提高地形前進，到敵方山丘再使出「重壓符」令敵方地形效果降低，聞仲是一位當當正正的大將，雖然不會使用卑鄙的妖術，但其攻守力實在強橫，出陣前應盡量派出「土」系的人物靡參與戰鬥。

戰利品
鑾弓、黑漆甲、皮弁、復歸丹、免戰牌×2、仙桃×12

第十六戰 渡河（地點： 溪）

戰鬥後，黃飛虎慨嘆說紂王出生喪母後，聞仲的母親便成為紂王的乳母，對聞仲來說紂王就像是他的弟弟一樣，對於為報仇而要與好友對決，黃飛虎顯得非常無奈。而聞仲在養傷期間，通天教主竟突然出現，並說出很多崑崙派的壞話煽動聞仲與太公望為敵，其後更帶他到碧遊宮養傷。聞仲離開後，王貴人竟到來說受妲妃之命接收軍權，並用妖術將聞仲的副手魯雄弄致氣絕及控制了士兵。





戰利品
鑾弓、黑漆甲、皮弁、復歸丹、免戰牌×2、仙桃×12

戰略技巧（勝利條件：擊倒王貴人）

聞仲離開後，王貴人竟到來說受妲妃之命接收軍權，並用妖術將聞仲的副手魯雄弄致氣絕及控制了士兵。另外通天教主的弟子趙公明，受胡喜媚指示要討伐太公望，但他的妹妹雲霄卻相當懷疑事情的正確與否。太公望等人來到了磻溪再次遇到王貴人，戰場的中間位置有一小山丘，可利用來提高自軍的地形效果，另外可在敵人密集的位置使用「重壓符」作集體攻擊，為防王貴人的「隸輝」擾亂我軍，各人出陣前緊記要先裝上「安命護符」。



自軍：
太公望（木）
自軍4人
敵軍：
王貴人（金）
朝歌打兵（水）
朝歌打兵（火）
朝歌打兵（金）
朝歌槍兵（土）
朝歌槍兵（金）
朝歌步兵（木）
朝歌步兵（水）

第三章 妖魔們的襲擊

幾經艱辛太公望等人終於到達西岐城，在南門前的天空上竟突然降下一名女子，她名叫龍吉公主，因要找五歲生日時與她訂下婚約的楊戩而下凡，更要求隨軍跟隨，這對情人真弄得太公望哭笑不得。



自軍：
太公望（木）
龍吉公主（水）
自軍4人
敵軍：
王貴人（金）
羅宣（火）
劉環（火）
朝歌步兵（土）
朝歌步兵（金）
朝歌步兵（水）
朝歌槍兵（金）
朝歌槍兵（木）
朝歌弓兵（土）
朝歌弓兵（水）

戰利品
飛煙劍、五龍輪、萬里起雲煙、萬鴉壺

第十七戰 猛火（地點：西岐城南門前）

在拜見姬發時，太公望提出希望西岐能派軍攻打朝歌，可惜西岐現正受到北方紂王的配下的崇城威脅而不能出兵朝歌。而崇城的崇侯虎因胡喜媚的煽動要攻打西岐，其弟崇黑虎雖然極力阻止，但卻反被崇侯虎派兵追殺，最後幸得李靖的兒子金吒及木吒所救，並一起到西岐加入太公望太公望的陣營。





戰略技巧
（勝利條件：擊倒王貴人、羅宣、劉環）

在渭水對岸正集結了朝歌大軍，太公望決定將軍隊分成兩隊守衛西岐城的南、北城門，南門由太公望軍負責，北門則交由黃飛虎統率。在本陣中先為北門軍挑選8人，而崇黑虎是指定往北門的，龍吉公主則指定往南門，餘下的便是南門軍的隊友。這時王貴人率領朝歌兵攻到南門前。此戰要留意劉環的「萬里起雲煙」，這寶貝術具有直線貫穿的效果，自軍應盡量避免排成一直線被他攻擊。此外「龍卷」符可將敵人的排陣吹散，對戰鬥具有一定的幫助，而龍吉公主的「霧露乾坤網」可為複數自軍作回復，但因TP消耗極大，要到必要時才好才使用。





封神演義 技、術大全

刀、劍系

招式	質素 LV	攻擊力	射程	地形射程	範圍	地形範圍	其他
斬る	0	151	1—1	1—-1			
鬥氣斬	1	166	1—1	2—-3			
二連斬	2	135	1—1	1—-2			
雷神劍	3	166	1—2	1—-2			附加「雷」屬性
強鬥氣斬	4	196	1—1	3—-4			
三連斬	5	120	1—1	1—-2			
鷲鷹亂舞劍	6	120	2—4	2—-2	+1	2—-2	
烈鬥氣斬	7	211	1—1	4—-5			
四連斬	8	105	1—1	1—-2			
朱雀斬	9	241	1—5	1—-2	1	2—-2	附加「炎」屬性、麻痺腕、削地形
天地爭鳴	★	211	1—5	1—-2	2	2—-2	不分敵我攻擊

槍矛系



招式	質素 LV	攻擊力	射程	地形射程	範圍	地形範圍	其他
突る	0	166	1—2	2—-2			
衝破槍	1	151	1—3	2—-2			
地噴槍	2	90	2—3	2—-2			
刺突槍	3	151	1—2	2—-2			不分敵我攻擊
強衝破槍	4	151	1—4	2—-2			
大地噴槍	5	105	3—4	2—-2	1	2—-2	
強刺突槍	6	135	1—3	2—-2			不分敵我攻擊
烈衝破槍	7	151	1—5	2—-2			
圓舞襲	8	181			1	2—-2	
玄武槍	9	241	1—MAX	2—-3			
冬將羅刹	★	211	1—MAX	2—MAX			削地形

打兵系



招式	質素 LV	攻擊力	射程	地形射程	範圍	地形範圍	其他
打擊	0	199	1—1	2—-2			
碎岩襲	1	218	1—1	2—-2			削地形
減速襲	2	218	1—1	2—-2			減速度
炎爆襲	3	238	1—2	2—-2			炎屬性
強碎岩襲	4	238	1—2	2—-2			削地形
減知襲	5	258	1—1	2—-2			減知力
烈碎岩襲	6	258	1—3	2—-2			削地形
轟天襲	7	199	1	2—-2			吸收 TP
減移襲	8	278	1	2—-2			減移動
白虎襲	9	318	1—5	2—-2			麻痺足
無限倒落	★	278	—	—	2	2—-2	削地形

投射系



招式	質素 LV	攻擊力	射程	地形射程	範圍	地形範圍	其他
投射	0	181	2—4	5—MAX			
隔擊	1	166	2—5	5—MAX			
無明擊	2	166	3—5	5—MAX			暗闇
遠擊	3	151	4—6	5—MAX			
必中擊	4	105	3—5	5—MAX			
ITEM	0	0—1	2—-2				為己方轉送道具
漠擊	5	166	3—5	5—MAX			麻痺腕
高射擊	6	120	3—5	MAX—-2			
ビーム中	0	1—MAX	1—-1				麻痺足、腕，不分敵我攻擊
彗星	7	211	3—5	5—MAX			炎屬性、削地形
誘眠擊	8	166	3—5	5—MAX			眠效果
四寶劍中	0	—			全	MAX	防禦、天變
青龍咬	9	241	3—5	5—MAX			氣絕
九火龍	★	211	3—5	5—MAX	2	2—-2	炎屬性、削地形

乾坤系 

招式	所需TP	質素LV	攻擊力	射程	地形射程	範圍	地形範圍	其他
陷沒	10	0	—	0—3	MAX	1	2—-2	凹地形
隆起	10	1	—	0—3	MAX	1	2—-2	凸地形
大陷沒	15	2	—	0—3	MAX	2	2—-2	凹地形
浮上	10	2	—	0—3	MAX	1	MAX	浮地形
大隆起	15	3	—	0—3	MAX	2	2—-2	凸地形
廣陷沒	20	4	—	0—4	MAX	3	2—-2	凹地形
沈降	10	4	—	0—3	MAX	1	MAX	沈地形
移山	35	5	—	0—4	MAX	4	2—-2	凹地形
廣隆起	20	6	—	0—4	MAX	3	2—-2	凸地形
雷	15	6	180	1—4	2—-20	0	0	雷攻擊
造山	25	7—	0—4	MAX	4	2—-2	凸地形	
平坦化	30	8	—	0—4	MAX	1	MAX	平地形
炎	15	8	180	1—4	2—-2	0	0	炎攻擊
爆破	20	9	203	1—4	5—MAX	0	0	削地形
地雷震	50	★	226	3—5	5—MAX	1	2—-2	削地形

安命系 



招式	所需TP	質素LV	回復HP	射程	地形射程	範圍	地形範圍	其他
回復	15	0	70	0—3	2—-2	0	0	
復歸	20	1	—	0—3	2—-2	0	0	行動系、制御系解除
快癒	32	2	—	0—3	2—-2	0	0	病系解除
堅固	15	2	—	0—3	2—-2	0	0	增強防禦力
復活	40	3	200	0—3	2—-2	0	0	
解縛	28	4	—	1—3	2—-2	0	0	拘束系解除
大堅固	35	4	—	0—3	2—-2	1	2—-2	增防禦
大回復	40	5	70	0—3	2—-2	1	2—-2	複數回復效果
解石	38	6	—	0—3	2—-2	0	0	石化解除
常能	24	6	—	0—3	2—-2	0	0	能力系解除
完治	65	7	MAX	0—3	2—-2	0	0	
常態	52	8	—	0—3	2—-2	0	0	全異常解除
廣大回復	76	8	70	0—3	2—-2	2	2—-2	複數回復效果
大復活	85	9	200	3	2—-2	1	2—-2	複數回復效果
飛救命	100	★	200	MAX	MAX	0	0	

幻惑系 

招式	所需TP	質素LV	射程	地形射程	效果
春眠光	20	0	1—3	2—-2	眠
地縛幻	30	1	1—3	2—-2	麻痺足
夜目	30	2	1—3	2—-2	暗闇
無感手	30	2	1—3	2—-2	麻痺腕
魅了	40	3	1—3	2—-2	魅了
幻夢	40	4	1—3	2—-2	混亂
阿鼻叫喚	40	4	1—3	2—-2	田病
怒髮天	40	5	1—3	2—-2	狂戰士
忘心	50	6	1—3	2—-2	氣絕
拘束	50	6	1—3	2—-2	拘束
昏倒	60	7	1—3	2—-2	昏倒
風水母	70	8	1—3	2—-2	毒
咒詛	110	8	1—3	2—-2	咒
捕收	84	9	1—3	2—-2	緊縛
鐘乳變	120	★	1—3	2—-2	石化

氣功系 

招式	所需TP	質素LV	射程	地形射程	效果
內氣功	6	0	0	0	回復50HP
氣鑽	15	1	1—-3	2—-2	集氣攻擊敵人
硬身功	12	2	2	2—-2	增防禦力
發勁	20	2	1	1—-1	發勁攻擊敵人
剛身功	26	3	2	2—-2	增攻擊力
輕身功	26	4	2	2—-2	增速度
即應功	30	4	2	2—-2	大技硬直解除
點斷	36	5	1	1—-1	麻痺足、腕
弱力功	32	6	1—3	2—-2	減體力
猛擊功	32	6	2	2—-2	增攻擊力
脈斷	44	7	1	1—-1	令敵人瀕死
散氣功	0	8	1—3	2—-2	減TP
賢氣功	36	8	2	2—-2	增知力
元神運行	38	9	2	2—-2	增HP
臨戰功	38	★	2	2—-2	增攻擊力、防禦力

製造商：KONAMI 售價：特別版555港元/ 普通版328港元 記憶：1 Block
發售日：發售中 容量：CD-ROM×2
AVG/ MEM/ DUAL SHOCK(振動及ANALOG)對應

By：迷途間諜小寶寶

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

完美潛入計劃·第二回

上回提要：

為了粉碎FOX HOUND一干人等的核彈陰謀，Roy Campbell命Solid重踏戰場，作出連串的調查並救出被囚的重要人物們。經過水路的潛入，Snake成功進入了敵軍的基地，並找到了DARPA局長和Baker的下落，可惜他們都相繼死去。另外，Snake也成功地聯絡了指揮的姪女Meryl，在她的協助下成功打開了往溪谷之門，Snake之後亦成功地進入了核廢料保存棟。

地圖 Legend：

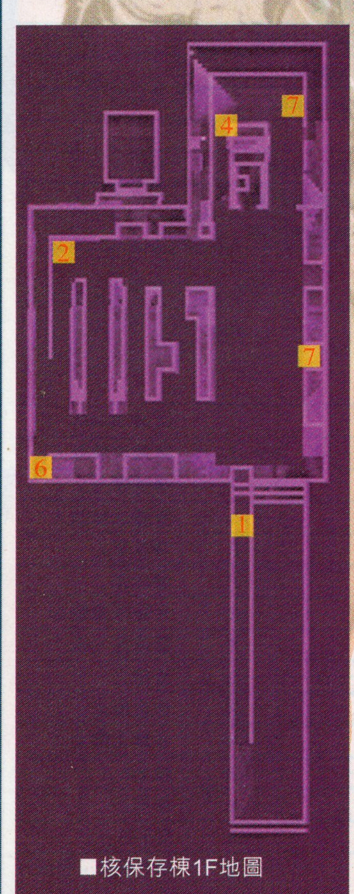
1. Ration
2. Chaff Grenade
3. Stun Grenade
4. Socom Bullet
5. C4 Bomb
6. Grenade
7. FA-MAS Bullet
8. NIKITA Missile/ Launcher
9. Card Box. B
10. Claymore Bomb
11. PSG-1 Rifle
12. PSG-1 Bullet
13. Stinger Launcher/ Missile
14. Gas Mask
15. Camera
16. Diazepam
17. Night Vision Goggle
18. Body Armor*
19. Rope
20. Medicine
21. Item Box

*：如之前沒有取得Thermal Goggle，則會以Thermal Goggle代替Body Armor
lv.?：需要一定等級通行證才能開啟的門

第七章 核保存棟

在溪谷和坦克車激烈的戰鬥完畢後，Snake憑着那坦克車操縱員身上搜得的Lv.3 通行卡，進入了核保存棟的1F。(進入前可先折返回武器庫中取得NIKITA MISSILE LAUNCHER及MISSILE，但由於此道具將於不久後便可得手，所以要拿取與否留給閣下決定了)趴下身子爬入了內部之後，Snake便收到了指揮官的訊息。指揮官Campbell告訴Snake，由於他現正身處核廢料的保存區域，如果隨便使用槍械的話，很容易會令到核廢料有所反應而引至爆炸，所以在這兒絕對不可以使用槍械來攻擊敵人。另外，由於這兒的危險性較高，守衛所以也較為嚴密，如果萬一給敵人發現了的話，保存棟中便會立即放出毒氣，這時便要兼顧毒氣及敵人的攻擊…… 所以在這裏千萬不可被敵人發現哦！當走至上層的電梯口時，又收到指揮官的訊息，指示Snake要儘快到B2F去營救Otakon博士，當然，Snake便立即遵照指示乘升降機至B2F。

當升降機一到達B2F，Snake便進入了對面唯一可進入的房間。Snake正想繼前進時，發現到那兒除了充滿着毒氣外，地上的鋼面走廊還充滿了高壓電流，便他無法前進。在這時，神秘人又來電告訴Snake只要利用NIKITA導彈將電源供應裝置炸掉便可以使走廊上的電流中止，繼續前進。如果剛才已經在武器庫中取得NIKITA



■核保存棟1F地圖



■ 核保存棟B2F地圖



LAUNCHER的話，這時便可以立即使用。(控制方面基本上只要方向鍵或Analog控制桿便可以，如果仍覺得難以控制的話，可以按△以飛彈的視點來控制。)如果之前沒有取到，或者不幸將全部導彈用盡的話，也不用走回武器庫那麼遠…… 事實上只要走到核保存棟的B1F升降機對面大廳中，右面的Lv.3房間中便可以找到NIKITA LAUNCHER和MISSILE。成功將配電裝置炸毀後，Snake便繼續前進。

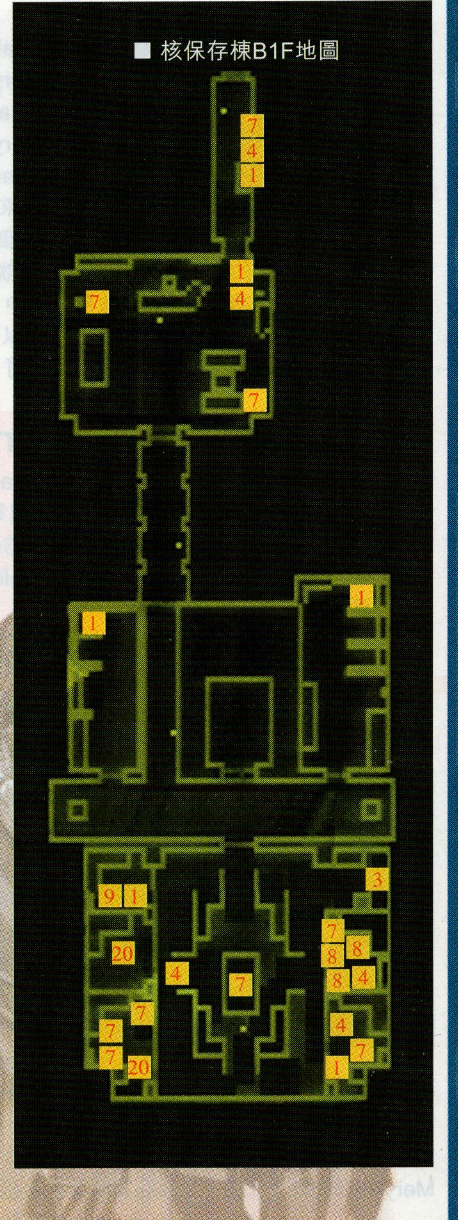
第八章 研究室

雖然能夠成功地炸掉配電裝置，使得地上的高壓電流停下來，但是可惡的毒氣仍然存在。Snake沿着那原本充滿電流的走廊，在其中一個房間中找到GASMASK，那就是防毒面具了，如果將它戴上的話，在毒氣的房間中(就以這裏為例)那O2計的減少便會慢了下來(注意，並不是停止，只是慢了下來！)。另外要小心的，就是藏在各個陰濕角落的GUN CAMERA，他們不時都會給Snake射出一些冷槍呢。經過一輪搜刮之後，Snake便往右方出發。經過兩間有電波干擾的房間後(那裏半個敵人也沒有，請放心前進吧)，Snake便到了研究室的走廊上。



在走廊上，Snake發現到不少攤在地上的屍體。而在前方突然發出掺叫，原來剛剛又有另一名軍士被殺了。Snake看見如此狀況便覺得不對勁，於是便立即趕上前去看一看。打開了那已經壞掉的Lv.4門，Snake見到Cyborg忍者(大家還記得那個將Ocelot的手砍掉那人嗎？就是他了！)正在逼向另一名受害者，於是便立即上前阻止，就這樣，Snake和Cyborg忍者的戰鬥便開始了。在這戰鬥中，基本上武器是不能損害到Cyborg忍者的，所以還是乾脆只要使用拳腳吧。戰鬥可大概分為四個階段：在開始時用拳腳打他便可，當他的體力被扣得一定程度時便會開始使用他的光學迷彩衣將自己隱形和Snake捉迷藏，這時Snake可使用Thermal Goggle(熱能探測鏡)將他「看」出來再慢慢打，如果以前忘了拿的話也不用怕，因為如果Snake找不着他的話，他也會不耐煩的走出來給Snake打的。而當體力又扣至另一個特定數時，Cyborg忍者便會停止隱身，然後在Snake的身旁閃來閃去，這時Snake只要待他閃完的時候攻擊便可以輕易取勝。在他的體力下降至零時，他便會到處閃來閃去，利用他的超能力將文具飛起來攻擊Snake，這時可以先等他將旁邊的東東飛完之後才走去攻擊，或者直截了當的向他射數槍便可以了。將 Cyborg忍者打發了之後，Otakon博士便自行從用以藏身的櫃中走出來並向Snake道謝，然後和Snake講解過一些有關核彈和Metal Gear Rex的事情之後，便將Lv.4的通行卡給予Snake。




■ 核保存棟B1F地圖

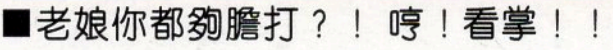


第九章 所長室

當Snake和博士談話時，Snake便和Meryl聯絡，叫她保護Otakon博士和有關人物。但是這時Meryl卻差點被敵軍認出，她唯有立即再扮成敵軍的樣子。然後Snake便繼續前進，找辦法和她會合。但是由於她是喬裝成敵軍的，所以要找着她便要從眾敵軍中認她出來。基本上，找出她方法有三個：第一個方法就是憑外表了，女孩子始終是女孩子，身裁總是隱藏不了的，留心一下「下盤」位置便不難分辦；第二是憑聲音，一般敵軍被扼、摔或者打時的聲音相信大家都很熟悉吧，如果聽到的是一個女的聲音的話，那個便一定是Meryl了；第三是上廁所，由於Meryl是女的，所以他決不會進入男廁，如果Snake成功在男廁中殺掉了兩名敵軍，所剩下沒有去的就一定是她。Snake當故意出現在Meryl面前時，她便立即跑進女廁中，Snake二話不說，也就跟了進去(各位大小朋友切勿模仿！否則後果自負！)。他們閒聊了一會後，Meryl便將Lv.5的通行卡交予Snake，然後叫Snake繼續任務去。當一出女廁門口，他們便聽到奇怪的歌聲，為了追查歌聲的來源，他們便往北方的門口走去。






■老娘你都夠膽打？！哼！看掌！！

Check Point：女孩子不是好欺負的哦 ~~

這時因為Meryl已經成為了伙伴，所以她會在大廳的門前等候Snake。而如果Snake誤打中(或者故意打……)她時，她便會對Snake窮追不捨，就如Snake欠了她百九幾萬一樣…… 當她「捉」到Snake時便會給予Snake一記耳光，別以為伏下來可以了事哦，她會不顧憐惘的一腳踏到Snake的頭上…… 但是，只是稍為嬉戲一下好了，只為如果誤將她殺掉時是會立即Game Over的。

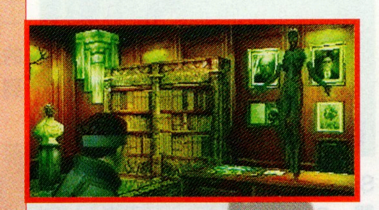




一到達了門口附近，Meryl的頭突然感到一陣劇痛，Snake也覺得點問題。再進入裏面的所長室閒逛一會之後，Meryl突然叫了一聲，然後竟然用槍指嚇着Snake，並問了Snake究竟喜不喜歡她(借醉行兇？！)。然後Snake在Meryl身後看到一個人影………這時指揮官便傳來訊息，叫Snake不要對她使用武器，然後Naomi告訴Snake，Meryl原來正被FOX HOUND的Psycho Mantis的音樂所洗腦，所以神智不清。Snake唯有先將Meryl摔至昏倒，就在這時，Psycho Mantis便現了身，並表明了身份。然後便開始戰鬥了，由於他會使讀心術，並且會控制你的手掣移動(這是他自己說的)，所以一般攻擊對他起不了作用。但是他會控制的只是1P位置的手掣，如果將手掣駁至2P位置時，他便不能讀到Snake的攻擊而擊中。基本上，戰鬥可分為兩種：一，他會現身並利用身邊的東東作為飛行道具來攻擊，這時只要走到他跟前打他便可，而他的攻擊大都可以伏下避過；第二種為隱身後突然彈出並放出隱形的能量球，這時Snake只需利用熱能探測鏡便可看到他的蹤影，只要跟着他的影攻擊便可。其間他會喚醒Meryl，叫她殺掉Snake甚至自殺，但是Snake只要將她摔昏了便可繼續下去。

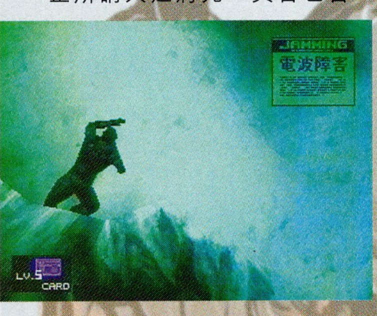
Check Point：Psycho Mantis的厲害讀心術！！

大家可有留意到Psycho Mantis和Snake在戰鬥前的對話嘛？大家或者都可能覺得有點兒怪怪的，因為他竟然會提及心跳回憶、惡魔城等等的經歷！原來這是和大家的記憶卡有關的，如果大家在記憶卡中存有一些KONAMI的遊戲的save時，Psycho Mantis便會看到那些檔讀出你的「過去」，如果那記憶卡中只得Metal Gear Solid的記憶時，他就會說找不到任何save而不能讀出你的心，更會說你為人做事謹慎呢！



第十章 洞窟

正所謂人之將死，其言也善，在Psycho Mantis臨死之前，他將往後的通路和他自己的過去都告訴了Snake，又說了在Meryl的心目中，Snake佔着很重要的地位…… 然後他們兩人都依着Psycho Mantis的話，往書架後面的隱藏路徑走去。在隱藏路的出口原來是個洞窟，是群狼居住的地方。Meryl自己先走了上去，Snake當然要從後跟上了。因為在前面的路都比較昏暗，如果看不清的話，大可以使用夜視鏡(N.V.G.)來輔助視力，那東西可之前在核保存庫的B1F的左下方一個房間找到。經過兜兜轉轉，扒過大大小小的洞後就和Meryl會合了，她還和狼狗們相處得非常融洽呢，可憐Snake之前還被狗群追着來咬……

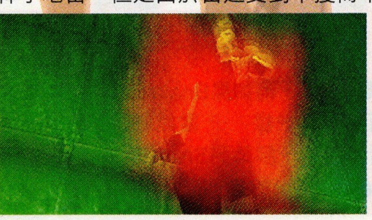




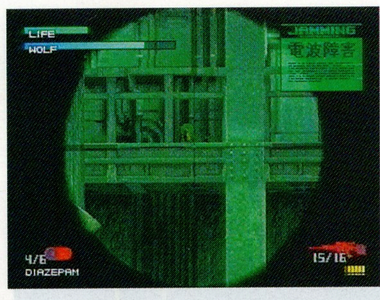


第十一章 地下通路

進入了洞窟盡頭的入口，Snake和Meryl到達了往通信大樓的地下通路。Meryl告訴Snake這兒佈了地雷，但是由於雷達受到干擾而不能使用地雷探測器，所以要跟着她的行走路綫來走，如果怕追不上或者害怕走歪而被炸的話，可以利用熱能探測器來找出地雷的所在。當Snake追上Meryl之後，他見到有一個紅色的點點在Meryl的身上遊走，Snake心知不妙，便立即叫Meryl伏下來，可惜話未説完，Meryl便已經身中多槍倒在地上了。Snake想立即上前營救，可惜一上前便被敵人截擊，而且身上並沒有可以對付敵人的武器，唯有利用發訊機詢問指揮官等人。





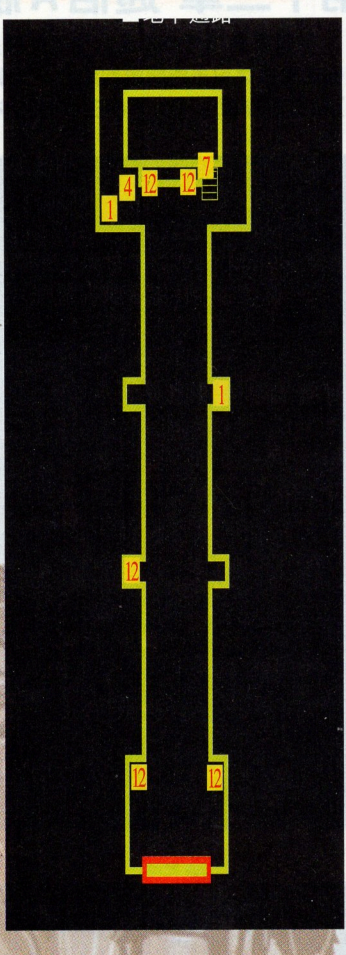




經過詢問後，才知道原來那敵人正是FOX HOUND的天才女狙擊手Sniper Wolf。而在武器庫南部中藏有PSG-1狙擊槍，只有使用它才可有效地攻擊她，於是Snake立即趕回武器庫去拿PSG-1。回程途中要小心因為在溪谷的地雷都已重新鋪設過，柱子上也裝上了GUN CAMERA，要全部避過可要一番功夫。到達武器庫時，原來放着PSG-1的房間是有紅外線探測的，但由於偵測線太多，要全部避過的話，倒不如一次過衝過去然後避過敵人還化算。而在回程時，可別忘了在洞窟中取得額外的PSG-1彈藥哦。再回到地下通路時已不見了Meryl的蹤跡，怎樣也好，敵人始終要對付的。大家可以先找一個適當的位置，然後伏下且面向前方，然後才祭出PSG-1，這樣可以較快找出Sniper Wolf的位置。而在使用PSG-1時，由於心跳和手震的關係，瞄準會有一定的困難，但如果先吃下一顆DIAZEPAM的話便可以大幅減少震動。只要射中幾槍便可將Sniper Wolf暫時打發走。



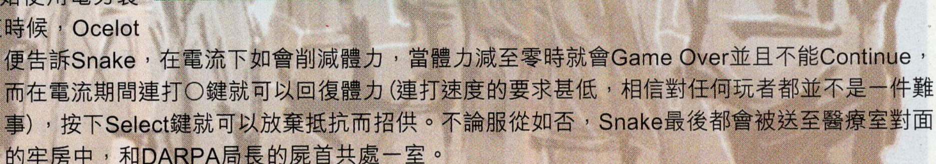


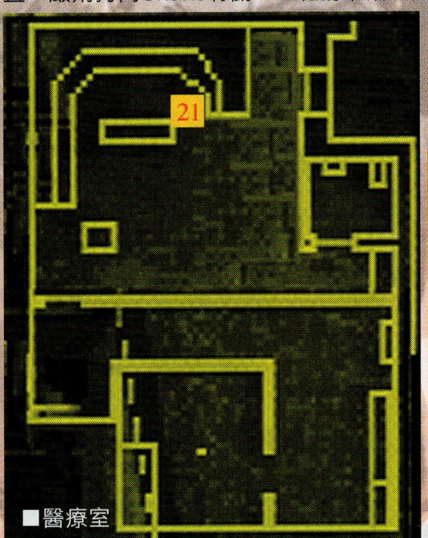


第十二章 醫療室

當然，打發了Sniper Wolf後，Snake當然還是要繼續前進啦。當他一走近地下通路東北的門前時，突然被Sniper Wolf及她的手下重重包圍……就這樣，Snake就被活生生的捉到醫療室去。當Snake一覺醒來時，發覺自己被縛（鎖？）着動彈不得，而在他面前的就是Liquid Snake。Liquid命令部下要在十個小時後發射核彈，以及一些鎖碎的事便離去了，跟着Ocelot便開始使用電力裝置，嚴刑拷問Snake有關PAL鍵的下落。這時候，Ocelot便告訴Snake，在電流下如會削減體力，當體力減至零時就會Game Over並且不能Continue，而在電流期間連打○鍵就可以回復體力（連打速度的要求甚低，相信對任何玩者都並不是一件難事），按下Select鍵就可以放棄抵抗而招供。不論服從如否，Snake最後都會被送至醫療室對面的牢房中，和DARPA局長的屍首共處一室。







■醫療室

Check Point：奮死抵抗，還是乖乖就範？

如果在第一次拷問時乖乖服從了之後，當然就不用再受難啦！但是如果不肯妥協的話，Snake是會在牢房中再送至醫療室再「電」多一次的。然而，在這個Event中，卻是遊戲最終結局的關鍵。怎樣也好，如果由始至終還是沒有服從的話，在遊戲後半部就會發現Meryl並不會死去，並和主角一起逃出；反之，如果服從了的話（無論是第一次還是第二次），Meryl是會死去，而和主角一起逃出的會是Otakon博士。另外，在第一次拷問時如果沒有服從的話，在一會找回自己的道具時是會被「加料」的。

在牢房中悶悶的，Snake並不能做出些甚麼，只好乾等。然而，守崗的兵士卻會突然感到肚子痛而離開一會，就在這刻，Otakon博士就會來企圖幫助Snake而送他一樽KETCHUP、一張Lv.6的通行卡等東東，然後便匆匆離去了。Snake又可以怎樣逃出呢？辦法有兩個：第一，在守衛回來前躲在床下底，他便會以為Snake不見了而開門入來調查，之後Snake便可以把他處理後離開；第二個方法就是在床前使用KETCHUP扮死，那蠢蠢的守衛也會入來看看。然而，如果來不及守衛處理掉而導至牢房門再關上的話也不用怕，因為Cyborg忍者也會來幫助Snake而替他開門的。然後Snake便可以在左上方的醫療室中找回自己的東東（但要留意一下有沒有被Ocelot放入了計時炸彈（TIMER.B），有則要立即將其棄掉），然後只要利用Chaff Grenade便可以令那處的監視Camera失控，並立即利用右上方的門口離開。

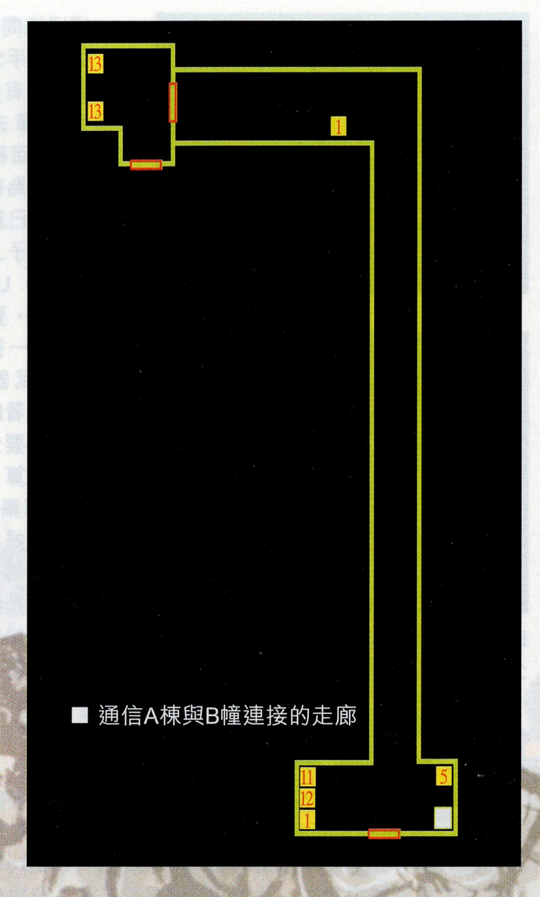


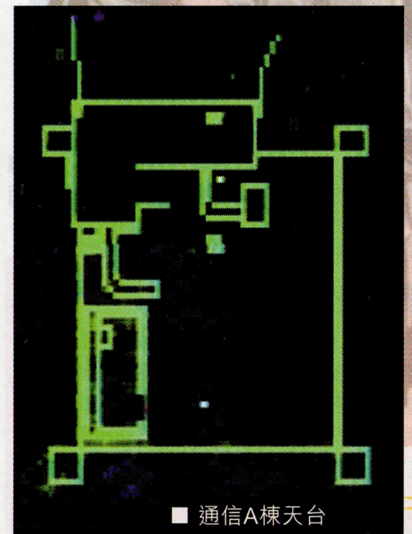
第十三章 通信A棟

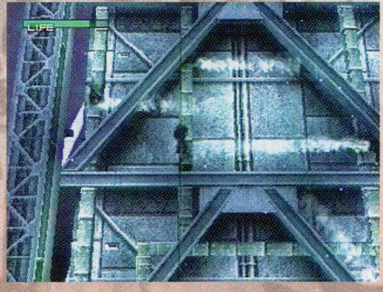
從醫療室那門口走出之後，便就是牢房（戰車格納庫的B1F），Snake可以乘這時到各處開啟之前未能開啟的地方，大肆搜括一番（尤其是武器庫南部的CAMERA（攝影機）和核保存棟B2F入面的B.ARMOR（避彈衣）（若之前未取得熱能探測鏡（Thermal Goggle）的話，這個則會以Thermal Goggle代替）和B1F的傷風藥（MEDICINE））。如果途中Snake患了傷風而不斷打噴嚏的話，就好立即使用傷風藥了，否則很容易會因噴嚏聲而被敵人發現。而在Snake再回到地下通路時，今次那再沒有人包圍了（看來……），再走到入面的房間時，突然被那兒的監視CAMERA所發現，於是一大堆的敵兵便隨後湧上，Snake見狀唯有將眼前的兩箱東東（其中一箱是繩索（ROPE），一定要拿到手）拿了之後立即往樓梯上跑。由於敵兵人數眾多，逐一對付只會費時失事，所以應該穿上避彈衣，及不斷使用Stun Grenade以停止敵人的移動，然後不斷的往上跑、跑、跑。



■通信A棟地下


■通信A棟與B幢連接的走廊


■通信A棟天台

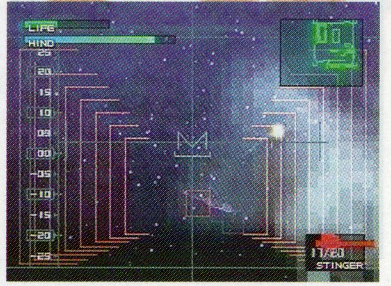


Snake辛辛苦苦地，結果都跑到天台上（總共跑了27層呢……）了。原來A幢和B幢的天台是連接着的，Snake見此原本想經此渡到B幢，可惜途中突然有一架直升機射下一發導彈，令中央的架橋弄斷了，原來那直升機HIND.D是由Liquid Snake所控制着的。由於現在Snake並沒有任何可靠的武器可對付它，他唯有用繩索從天台逐步的跳到下面的走廊去（只要以×鍵配合方向鍵來跳躍便可輕易跳過）。當Snake到達走廊上時，走廊的另一端卻有着一些槍手等着他，Snake唯有走至安全的地方，再慢慢以NIKITA將他們逐一收拾。而在這兒的下方是有一度壞了的Lv.6門，只要利用C4便可將它修理（？）好。如果有需要回去補給一下的就經此回去吧，然後就要向B棟進發了。



第十四章 通信B棟

在走廊的另一端，Liquid Snake的Hind.D又再出現，可惜現在Snake仍不是其對手，所以只好逃到B棟裏。在那兒，Snake於得到可以對付Hind.D的武器 - Stinger Launcher。離奇地，在B棟裏面一個敵人也沒有，但是往上的樓梯口被堵住，升降機也壞掉了，Snake唯有往樓下看看。往下走去，Snake發覺樓梯的另一端也是被破壞掉，所以只好原路折返。當回到剛才那一層時，便和Otakon博士再度遇上，和他再談一下有關Meryl的事，然後便答應了Snake修好那電梯，而這時，往上的通路也疏通了。一直往上走至26樓（要小心每4層便會有Gun Camera守着，只要用Chaff Grenade便可干擾它們），將全部道具都拿上手後，Snake便經門口步到天台，不出所料，Liquid Snake的Hind.D正在等



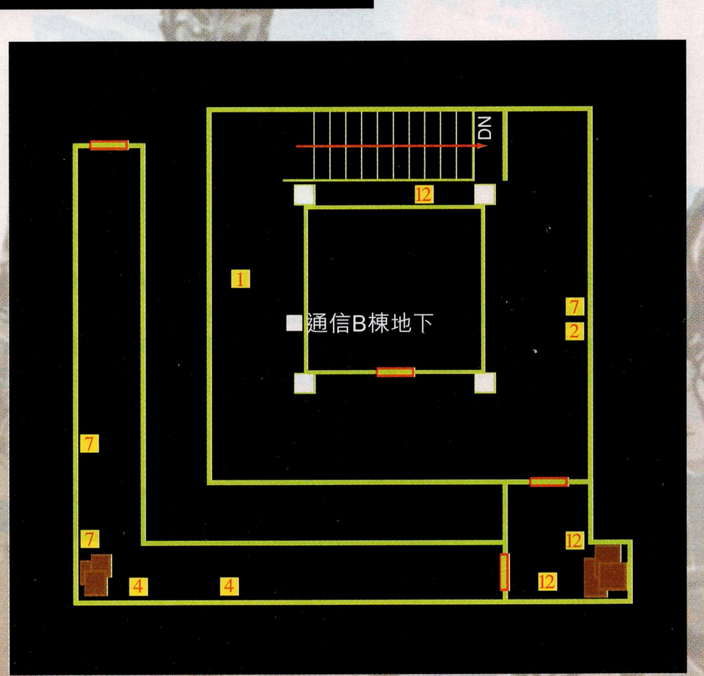


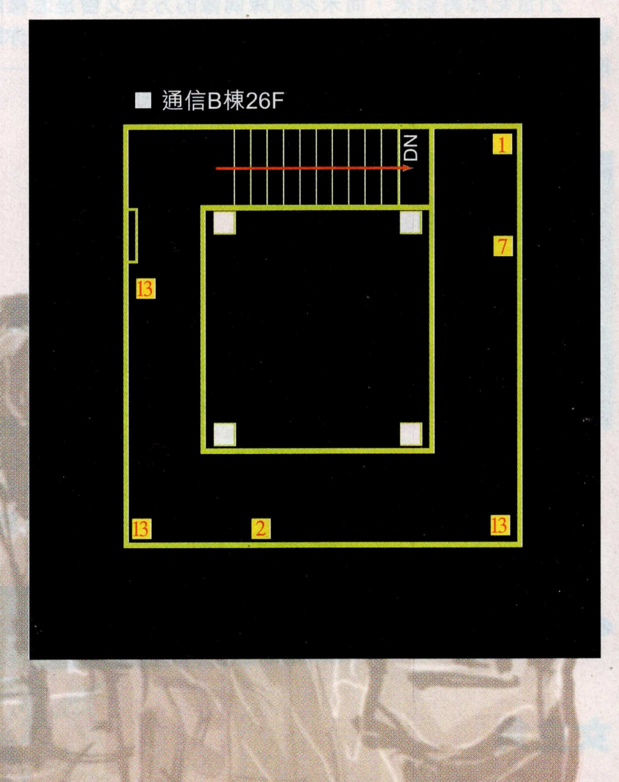


Snake的出現呢！對付Hind.D的方法只有手上的Stinger Launcher，而如果要擊毀它的話，所需要的彈數約為十五發，所以要好好珍惜手上的彈藥，當然，在擊毀它之前也請緊記穿上避彈衣哦。



好容易才將Hind.D擊毀，當折返26F電梯口時，升降機也已經可以正常運作了(但在途中仍要小心Gun Camera)。當登上升降機時，升降機突然有一下超重的聲音，Snake也覺得奇怪。同時間，Otakon博士有消息傳來，他說有四件光學迷彩服不見了，叫Snake要小心。Snake立時便察覺到超重的原因了 - 原來那四個人正穿着那些軍服，且和Snake共處一室呢！如是者，Snake便立即戴上熱能探測鏡「看」出他們所在，然後逐一擊破。然後Snake便步出升降機，而仍要小心藏在各陰暗角落的Gun Camera。





可得道具表：（由本攻略第七章至第十四章止）

英文簡寫	功用	最初得到地點
GASMASK	降低 O2 計的減少速度	核保存棟 B2F（Lv.3）
CAMERA	拍攝（一幅相要 2 格 Save）	武器庫南部（Lv.6）
DIAZEPAM	減少在使用 PSG-1 時的手震程度	核保存棟 B1F（Lv.3）
C.BOX B	以紙皮箱隱藏自己 *	核保存棟 B1F（Lv.4）
N.V.G	在黑暗時仍能看清環境	核保存棟 B1F（Lv.4）
B.ARMOR	被射擊時減少 1/2 傷害	核保存棟 B2F（Lv.6）
ROPE	用以由天台沿牆壁跳下	通信 A 棟地下
KETCHUP	扮死用	醫療室
SCARF	（請看下期攻略）	醫療室

* 若變身成紙皮箱在貨車上超過七秒時，它會將 Snake 送至該箱的原本地方。

可得武器表：（由本攻略第七章至第十四章止）

英文簡寫	功用	最初得到地點
PSG-1	遠距離狙擊	武器庫南部（Lv.5）
STINGER	自動導向飛彈	通信 B 棟（Lv.6）

製造商：NEC INTERCHANNEL　發售日：發售中
價格：6800日圓　記憶：1 BLOCK / SAVE
PS/SLG/MEM

Present by：山寺良牙

21世紀藝員訓練班，現在放在眼前。

誕生21～Debut 21～

前言

21世紀即將到來，而未來訓練偶像的方式又會是怎樣的呢？大家不用太多疑惑，下世紀訓練偶像的模式即將擺在你眼前；雖然不知是真是假，但《誕生～debut～》的次世代作——《誕生21》，將會為各玩者帶進未來偶像世界新紀元。



故事前奏

西元2020年，一所名叫NEO ENERGY的公司，開發了三個機械人，這三個機械人為了作為收集數據的實驗品，而送出去現世中，其中一位代號「I-D21TP3」的機械人，被改稱「神崎アイ」，並且要訓練她成為一位偶像，而玩者亦因此成了她的經理人，要在一年內訓練她，目的是取得今年年末的「偶像大獎」，於是玩者決定神崎アイ一生的工作便正式開始。

遊戲中出場人物介紹

女主角
神崎アイ

「CV：野上ゆかな」

出廠日期：2004年1月1日（16歲）
身高：156cm
三圍：B82 W55 H85
血型：AB
解說：實質上，她是一位屬2020才實際出廠的機械人，現在只是作試驗出場，基本上是沒有輸入感情，要透過與其他人交流才能成長，現在她的處女SINGLE「五月の風に吹かれて」正發售中。而她，亦是玩者負責培育成偶像的人。

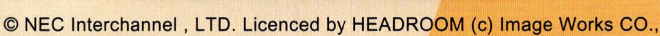


玩者的對手
井上美保

「CV：草地章江」

出廠日期：2002年5月26日（17歲）
身高：163cm
體重：50kg
三圍：B85 W58 H86
血型：AB
解說：是由BAND中出身的歌手，是屬於ROCK系，歌唱能力亦較好，一開始便有LEVEL 5；基本上她對アイ存好意，而且有時也會提供建議，性格有少許勝過男孩的氣概，屬於大家姐一類。





坂井ゆう子

「CV：柳原みわ」

出廠日期：2003年6月7日（16歲）
身高：160cm
體重：46kg
三圍：B84 W56 H86
血型：A

解説：頭腦靈活是她的優點，特別在一些主要用口及娛樂節目更是表現比較出色，與アイ的關係尚算不錯，可説是一對朋友。



沢田ゆり

「CV：長沢美樹」

出廠日期：2000年12月20日（19歲）
身高：166cm
體重：50kg
三圍：B87 W60 H88
血型：B

解説：她有一巴頗驕人的聲線及魅惑人的身材，當然拍寫真集是一流的人，性格比較開放，甚麼事也很容易清楚説出，這當然有時令她向アイ説出一些不太禮貌的説話。



萩原亮子

「CV：池澤春菜」

出廠日期：2001年8月13日（18歲）
身高：162cm
體重：48kg
三圍：B86 W59 H86
血型：A

解説：曾被喻為天材小演員的她，是屬清純派的演員，演技力有一定水準，性格比較隱重，可是有時也會發味的，有時也會與アイ一起於DRAMA中出場，不太喜歡説話的人。



真木ちさ

「CV：中川亞紀子」

出廠日期：2005年10月23日（14歲）
身高：156cm
三圍：B80 W56 H83
血型：O

解説：雖然性格仍是比較小孩化，可是在舞蹈方面則比其他人出色，這當然亦有賴她超卓的運動神經；另外雖然她感情的起伏比較大，但實際上她內心是比較率直且活潑開朗的少女，與アイ的關係十分好，有時更會一起出去購物遊玩。



協助主角的人

伊東亞紀

「CV：富永みーな」

解説：主要負責アイ在演技方面的技巧

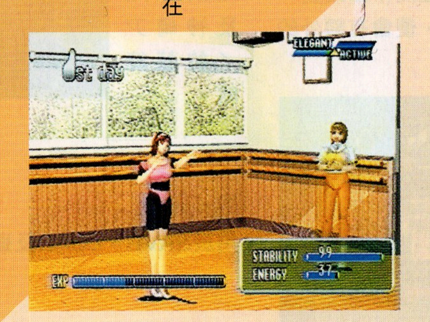




田中久美

「CV：かないみか」

解説：主要負責アイ在舞蹈方面的技巧



藤村さおり

「CV：笠原弘子」

解説：主要負責アイ在歌唱方面的技巧



畫面看法

1. 現時日期

2. 行程表概略：

表中黃色的格表示該天已預約工作、月尾的評分節目或是假期



3. 方向性計：

表示神崎アイ感情的偏向性

4. 現在所擁有經費：

可利用此經費為アイ購入新部件(HARD WARE)增名能力值

5. 主指令表

指令解說





1.LESSON（課程）：

設定給神崎アイ的課程編排，當中亦會有四項有關設定。

A．課程種類：

課程共有三類，分別是歌唱(SONG)、舞蹈(DANCE)、演技(ACT)

B．課程指向：

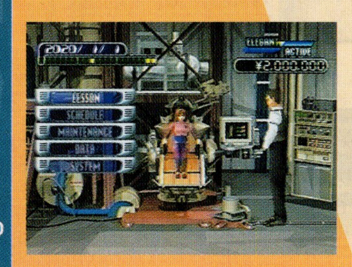
課程以活潑類(ACTIVE)或是文靜類(ELEGANT)的方式任教，這是會直接影響到神崎アイ的感情，進而影響到工作的效果，至於其效果可續繼看下文。

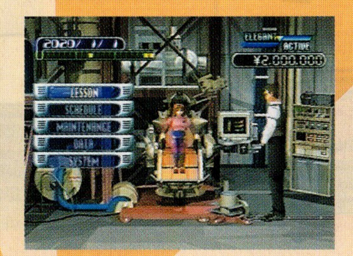
C．課程難度：

課程亦會以容易(EASY)、中等(NORMAL)及難(HARD)三個程度分級，難度越高其成功後取得的經驗值便越高；可是相反地，所消耗的能量會越高，而且失敗的機會亦會越高；相對來説，上容易課程的，失敗機會較低、能量消耗少、所取得的經驗值亦較少。

D．課程日數：

玩者可給アイ上課的日數由一天至五天不等，玩者可隨意設定上課日數，當然玩者亦應看清楚アイ的體力及安定性而作出改變。註：如果アイ在五天的課程中全部取得成功的話，便會有額外的BONUS經驗值。





2.SCHEDULE（行程表）：

查看或設定アイ將來兩星期中的工作，而每項工作均有他的特

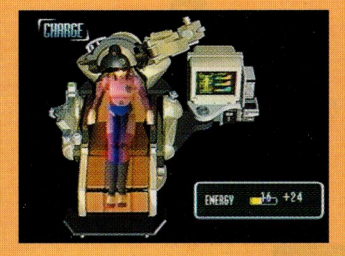




性、種類、類型、工作日、方向性及收入，至於工作的詳細項目，可參看攻略末段的『特別附錄』。

3.MAINTANCE（維修）：

主要是用來查看アイ的能力值，內會內細分四個指令。





A．能力表（PARAMETER）：

查看アイ的能力值，現在所使用的部件(硬件)及主能力值的級數。

B．更新部件（HARD CHANGE）：

可為神崎アイ更換不同的部件，不同的部件會影響課程及能力值的效果。

C．修理（REPAIR）：

這個指令主要用於回復全數安定性(STABILITY)，而實行這指令需要消耗一天的時間。

D．充電（CHARGE）：

用於回復全數能量(ENERGY)，而實行這指令需要消耗一天的時間。

4.DATA（數據）：

用於查看各對手偶像(包括神崎アイ)的個人資料、最近的工作、工作紀錄、偶像RANKING及神崎アイ的藝能製作公司對アイ的長遠策略。





5.SYSTEM（系統）：

用於SAVE、LOAD及退出遊戲。



攻略技巧（踏上人氣偶像的路）



1.方向與目標要一致且配合



遊戲開始後，アイ的經理人（即玩者）便得盡快決定アイ以後發展的方向性（亦可説是アイ性格以後的發展），而性格、課程及工作方面可分為活潑類「ACTIVE」及文靜類「ELEGANT」，而這個方針是其中一個影響到工作是否成功的因素，當然工作是否成功亦在於玩者給她工作的方向性及能力值來決定。

2.由淺入深，效果才得顯著

基本上，無論學習任何事，均會由淺入深，而本遊戲亦不例外，在決定練習方式時，亦適且由淺入深，當淺的方面能適應後，才將難度加深，這樣的學習效果才能進步神速；相反，如果一下子便給她高難度的課程，不但令她不能吸收，更有可能出現反效果，費時失事。

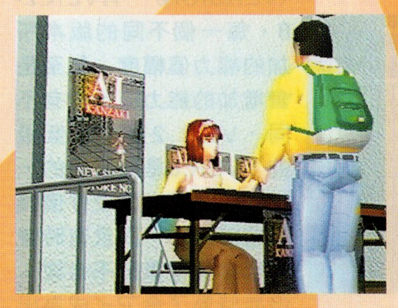


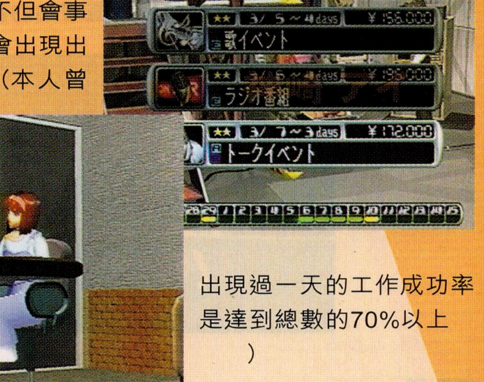


除了學習以外，工作亦是以這個方針去選擇，至於工作的難度，是會不斷地調整的，難度會由「★」至「★★★」不等，這個工作難度的評分是會由アイ所屬的藝能制作公司的社長（新城奈緒美），看過アイ的能力值後而算出的。

3.工作亦適宜與方向性配合

正如上文説到アイ的性格，是會由玩者所給她的課程而改變的，而工作的方向性亦是以活潑類「ACTIVE」及文靜類「ELEGANT」分別的，比如：アイ的性格是極偏向文靜類，給她一些比較活潑類的工作時，其工作的成功（成績）便會出現不太好的效果；相反來説，玩者若給她一些屬文靜類的工作時，不但會事倍功半，有時也會出現出人意表的效果。（本人曾出現過一天的工作成功率是達到總數的70%以上）





4.信譽與金錢，由你去取捨

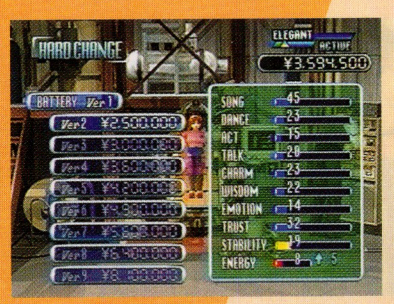
如果玩者會先看看下面附錄的話，便會發覺到有些工作會是特別多收入的，如果當時玩者的儲備不足，又想去購入一些新的硬體（HARD WARE）來增強アイ的性能及能力，那該怎做好呢？讓她勉強地做該份工作，讓她失敗，之後就算是失敗，只得原金額的50%，也可取得相當的金額，為アイ購入新硬體（HARD WARE）增強性能；可是相對的，當工作失敗一次，アイ的穩定性及對經理人（玩者）的信心會下降，降得過多的話，有時還會不願意去上課。究竟經理人是要為了錢增強其能力而忽略アイ的信任、或者是為了信任而忽略錢來增強能力、又或者是兩方也取得（作出）平均預算呢？這該由玩者自行判斷了。



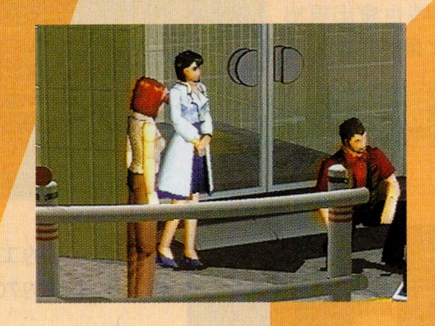


5.能力值與新型硬件的關係

剛才在第4點中有提過「玩者可利用金額為アイ購入新硬體（HARD WARE）增強性能」（反正アイ也是機械人一名），玩者可購入的硬件共有6種類，而每一種硬件也會再分7個版本



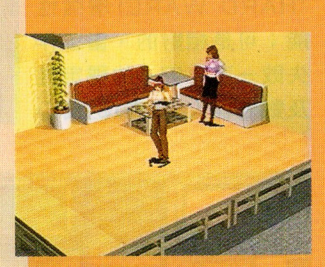
(VERSION)，有VER.2-8，每一個不同的版本所加的能力值幅度，甚至是會增加的能力值也會有不同，VER.2是比較低級的，VER.8是最高級的，當然越高版本的硬件價錢是會越貴的，而且有時會令玩者覺得貴得不合理；但有時為了令アイ成為出名偶像的話，便要犧牲一下的了，正所謂「附出越多、收獲越大」，現在不如看看各硬件與能力值增加的關係。



硬件	影響能力值
反應（REACTION）	演技力、魅力、賢淑性
感受（INPUT）	歌唱力、舞蹈力、演技力、賢淑性
面孔（FACE）	演技力、魅力、賢淑性
聲線（VOICE）	歌唱力、説話力、賢淑性
動感（MOTION）	歌唱力、舞蹈力、魅力
電池（BATERY）	能量

表註釋

歌唱力 =SONG
舞蹈力 =DANCE
演技力 =ACT
説話力 =TALK
魅力 =CHARM
賢淑性 =WISDOM
能量 =ENERGY



6.體力與安定性是勝負主因

與大部份育成遊戲一樣，每做任何事時，均會消耗一定的體力，當能量值(ENERGY)到0時，アイ便會因沒能量而甚麼事也做不到，只要用一天將充電便可回復，雖然説來好像沒多大影響，事實



上，如果アイ在工作時沒能量或是出現故障，就算是工作成績理想也取不到任何工錢的，這點是要絕對留意的；所以，在編排工作或課程前要好好的計算出會用去的能量。

另外，有一個影響到工作及課程成績的，就是アイ的安定性(STABILITY)，這個數值一開始時便已是最高數值，是會隨著訓練及做工作而遞減，當到達一定水平後(0-15時)，便會發覺アイ做事或出課時出現不穩定的狀態，這時便要給她用一天的時間內修理。

最後，當使用充電(CHARGE)指令時，會將能量竟至最大值；同樣使用修理(REPAIR)指令時，便會將安定性數值回復到100。



安定性與體力關係表

指令狀態	安定性	能量
容易課程	-1	-2
普通課程	-1	-3
容易課程	-1	-4
課程失敗	-6	與成功時同樣
工作	-1	-5

7.偶像是多類型工作的能手

講到明是偶像，當然是不會專做同一種的工作，是需要向多方面發展，所以玩者該讓アイ做多些不同類型的工作，無論是歌手、演員、模特兒等……，讓能力值平均地發展，並且盡力讓アイ在偶像排名榜中佔有一席位，這才能令アイ成為人氣偶像邁進一步。



8.週日的溝通法亦極之重要

每相隔一段日子，制作公司便會讓アイ放假，與經理人一起出外互相溝通(這是日本藝能界常有的事)，在這段期間中，經理人(指玩者)需要向アイ作起話題(指話題選擇項)及回應簨擇，這個玩者所選的項目，是會與アイ對經理人的信心(TRUST)及感情(EMOTION)而作出變化的，只要不是選太過過份的回應的話，其信心及感情是會上升一定數值的，至於是否只是上升其中一方或是兩方也有上升，就得看其玩者的選擇了。

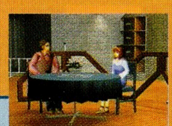


特別附錄（一年中出現的各項工作）









2020年固定工作出現表

日期	所需日數	工作名稱	類型	媒介	工作方向	最少收入
1月8日	2日	彩頁寫真攝影	寫真（MODEL）	雜誌	不固定	110000
1月11日	4日	錄影帶劇集	話劇（ACTOR）	錄影帶	活潑類	110000
1月12日	4日	娛樂節目	談話（TELLER）	電視台	文靜類	110000
1月13日	2日	彩頁寫真攝影	寫真（MODEL）	雜誌	活潑類	110000
1月14日	4日	電視劇	話劇（ACTOR）	電視台	文靜類	110000
1月15日	3日	簽名會	推銷（MODEL）	表演會	活潑類	0
1月16日	4日	電台節目	談話（TELLER）	電台	文靜類	110000
1月17日	2日	雜誌訪問	談話（TELLER）	雜誌	活潑類	110000
1月20日	2日	CD SINGAL 收錄	歌唱（SINGER）	CD	不固定	1100000「必要工作」
2月1日	7日	電影《スキ！》（喜歡你！）演員挑選	話劇（ACTOR）	電影	活潑類	2005000
2月20日	4日	寫真集《素顔のままで》（保持清純）攝影	寫真（MODEL）	書本	文靜類	1500000「必要工作」
3月1日	7日	電影《カナリア》（加納娜亞）演員挑選	話劇（ACTOR）	電影	文靜類	2005000
3月12日	4日	寫真集《MIAOW》攝影	寫真（MODEL）	書本	活潑類	2315000
3月12日	4日	寫真集《ミックスジュース》（MIX JUICE）攝影	寫真（MODEL）	書本	文靜類	2315000
3月20日	2日	歌唱節目《アイドル　ナウ！》（IDOL NOW！）	歌唱（SINGER）	電視台	不固定	150000「必要工作」
4月1日	7日	電影《スキヤキ》（大火鍋）演員挑選	話劇（ACTOR）	電影	活潑類	2678000
4月11日	4日	廣告《お菓子》（糖果）演員挑選	廣告（MODEL）	電視台	活潑類	1389000
4月20日	3日	簽名會	推銷（MODEL）	表演會	活潑類	0「必要工作」
5月1日	7日	電影《ネオン》（NEON）演員挑選	話劇（ACTOR）	電影	文靜類	2678000
5月16日	4日	廣告《カップ麵》（杯麵）演員挑選	廣告（MODEL）	電視台	活潑類	1734000
5月20日	4日	電台節目《昼間10分枠》（中午10分鐘）	談話（TELLER）	電台	不固定	250000「必要工作」
5月24日	4日	寫真集《ルックス》（LOOKS）攝影	寫真（MODEL）	書本	活潑類	2893000
5月24日	4日	寫真集《ジェラシー》（JELLECY）攝影	寫真（MODEL）	書本	文靜類	2893000
6月1日	7日	電影《響子》演員挑選	話劇（ACTOR）	電影	文靜類	3347000
6月20日	4日	娛樂情報節目嘉賓	談話（TELLER）	電視台	活潑類	250000「必要工作」
6月25日	4日	廣告《英会話》（英語會話學校）演員挑選	廣告（MODEL）	電視台	文靜類	2197000
7月1日	7日	電影《じろー》（望著）演員挑選	話劇（ACTOR）	電影	活潑類	3347000
7月20日	4日	廣告《チョコレート》拍攝	廣告（MODEL）	電視台	活潑類	3000000「必要工作」
8月1日	7日	電影《リップ》（紅唇）演員挑選	話劇（ACTOR）	電影	活潑類	4017000
8月1日	4日	寫真集《MERMAID》攝影	寫真（MODEL）	書本	文靜類	4686000
8月1日	4日	寫真集《DANGER》攝影	寫真（MODEL）	書本	活潑類	4686000
8月4日	4日	廣告《風邪藥》演員挑選	廣告（MODEL）	電視台	文靜類	2661000
8月11日	4日	娛樂節目《アイドル水泳大會》（偶像游泳大會）	談話（TELLER）	電視台	活潑類	404000
8月20日	4日	CD大碟收錄	歌唱（SINGER）	CD	不固定	1500000「必要工作」
9月1日	7日	電影《東京》演員挑選	話劇（ACTOR）	電影	活潑類	4017000
9月12日	4日	廣告《ジュース》（果汁）演員挑選	廣告（MODEL）	電視台	活潑類	3471000
9月20日	4日	劇集《昼間5分枠》（中午5分鐘）	話劇（ACTOR）	電視台	不固定	310000「必要工作」
10月1日	7日	電影《SOUL》演員挑選	話劇（ACTOR）	電影	活潑類	4686000
10月20日	4日	首場演唱會	歌唱（SINGER）	表演會	不固定	1500000「必要工作」
11月1日	7日	電影《シネマ》（戲院）演員挑選	話劇（ACTOR）	電影	活潑類	5359000
11月4日	4日	寫真集《DRAMATIC》攝影	寫真（MODEL）	書本	文靜類	5787000
11月4日	4日	寫真集《KIDS》攝影	寫真（MODEL）	書本	活潑類	5787000
11月16日	4日	廣告《リンス》（護髮素）演員挑選	廣告（MODEL）	電視台	文靜類	4049000
11月20日	2日	音樂節目《M-NIGHT》	歌唱（SINGER）	電視台	不固定	510000「必要工作」
12月1日	7日	電影《赤坂黨上》演員挑選	話劇（ACTOR）	電影	文靜類	6029000
12月20日	4日	娛樂情報節目嘉賓	談話（TELLER）	電視台	活潑類	250000「必要工作」

2020年非固定工作出現表

註：以下所有工作的工作方向均是不固定

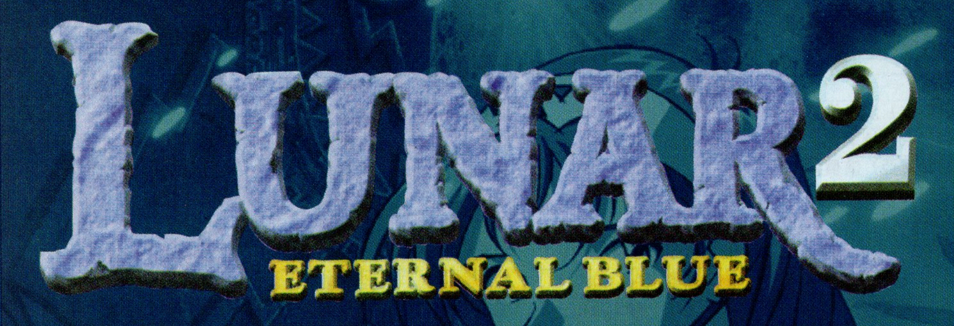
工作類型	出現日期	所需日數	類型	媒介	最少收入
娛樂節目	2、12、22	4日	談話（TELLER）	電視台	124000、114000、125000
彩頁寫真攝影	3、13、23	2日	寫真集（MODEL）	雜誌	119000、108000、109000
電視劇	4、14、24	4日	話劇（ACTOR）	電視台	114000
演唱會	5、15、25	4日	歌唱（SINGER）	表演會	114000
電台節目	6、16	4日	談話（TELLER）	電台	114000
清談節目	7、26	3日	談話（TELLER）	表演會	109000
音樂節目	8、18	2日	歌唱（SINGER）	電視台	124000、104000
錄影帶劇集	11	4日	話劇（ACTOR）	錄影帶	114000
雜誌訪問	17	2日	談話（TELLER）	雜誌	109000
CD廣告《STEEL DREAM》	月尾	4日	推銷（MODEL）	電視台	0（方向性：活潑類）
CD廣告《五月の風に吹かれて》	月尾	4日	推銷（MODEL）	電視台	0（方向性：文靜類）
簽名會	月尾	3日	推銷（MODEL）	表演會	0（方向性不固定）
唱片店營業	月尾	3日	推銷（MODEL）	CD	0（方向性不固定）

製造商：角川書店/ ESP/ GAME ARTS　發售日：發售中
售價：6800日圓 容量：2CD　記憶：MEM
RPG/ 1P/ MEM

TEXT：零式迪爾

LUNAR2 ETERNAL BLUE

冒險的終結，旅程的開始 攻略第六章





LUNAR與青之星的關係

歷盡艱辛終把四龍的力量從封印中釋放出來，離開赤龍洞窟時天空突然變得一片昏暗，希萊眾人亦知道邪神蘇法復活在即，要立即到女神之塔，利用四龍之力將結界打破釋放女神雅露典娜。就在將到達聖都貝特富利亞時，加里奧受女神之命要消滅希萊等人，而出現於眾人面前，就在他正準備施出魔法攻擊前，露西亞換回到這世界時所穿的正裝官服，並使出防禦魔法保護各人，加里奧看到露西亞對人類心境上的轉變，覺得事情的發展將會十分有趣而決定暫且離開。











加里奧離開後，露西亞喚出白、青、黑、赤四龍打破聖都的暗黑結界，女神之塔的真正形態終於重現。進入魔導都市外，發現很多沒靈魂的魔物漫無目的在四處徘迴，進入都市後露西亞隨即說明這正是傳說中女神將青之星的遺民送到LUNAR上的「方舟」。魔導都市的面積廣闊非常，途中希萊等人來到了一處放着古怪儀器的地方，露西亞解釋說這是一部將LUNAR的魔法力轉送到青之星上，協助青之星復生的裝置。當年青之星在蘇法的魔力下，人類大部份被變成魔物，全星球處於人間煉獄的境況，而女神雅露典娜為了勉救面臨滅亡的青之星，不惜運用強大的魔法力把蘇法封印，可惜代價卻令青之星受到極大的傷害，於是雅露典娜便決定將LUNAR化為一個綠色的美麗星球，讓青之星上僅存的人類及生物移居到LUNAR上，而露西亞正是由雅露典娜所挑選成為青之星復原的使者。



■魔導都市1

得知LUNAR是為了青之星而存在的真相後，希萊等人聽後雖然仍心神不定，但亦要回復心情繼續上路，穿過魔導都市後終來到女神之塔，在1F遇到了孤立無助的假女神，這可憐的女人得到了蘇法最後賜予的力量而成為魔物。她並沒有任何魔法屬性弱點，要對付她先要施白龍之力作魔法防禦，再以物理系的魔法攻擊。

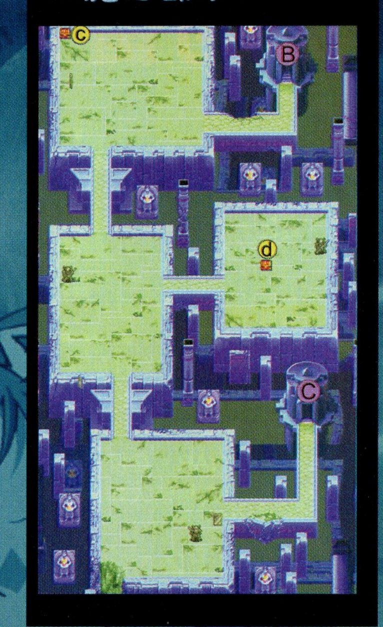




■魔導都市2



■魔導都市3



■魔導都市4



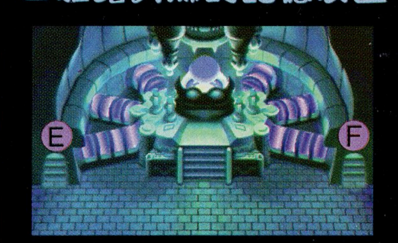
■魔導都市5

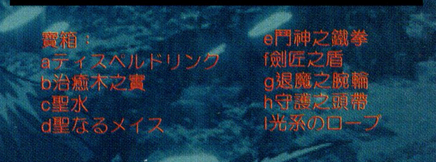


■魔導都市6



■雅露典娜的記憶裝置





寶箱：
a ティスペルドリンク
b 治癒木之實
c 聖水
d 聖なるメイス
e 鬥神之鐵拳
f 劍匠之盾
g 退魔之腕輪
h 守護之頭帶
i 光系のローブ

■魔導都市7



■魔導都市8





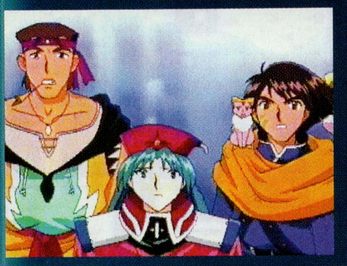
■魔導都市9

露娜的留言

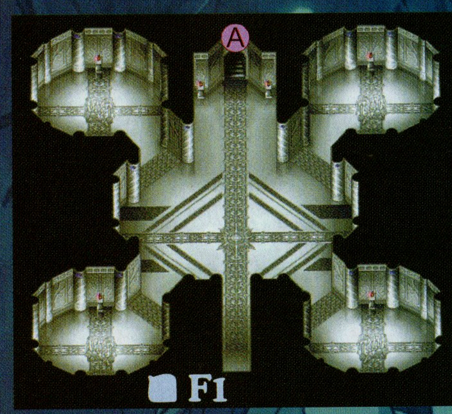
殺敗假女神後終於能進入女神之塔，塔內構造出奇地簡單樸素，來到最高處看見拉路正在等侯眾人到來，並起動上方的一粒古怪寶珠，顯現了一個中年女人的影象，他叫露西亞看這由雅露典娜留給她的傳言，接着便離開了。從這外貌平凡卻隨和的女人的影像中得知，她竟然就是女神雅露典娜本人，她已在數百年前放棄了女神的身份，而成為一位名叫露娜(ルーナ)的普通人類，這影像只是紀錄來留待露西亞降臨LUNAR時留給她的留言，她向露西亞説雖然以前不斷以女神的身份輪迴轉生，籍此來統治及保護LUNAR上的人類，但在她的觀察下，這世界的戰爭並沒有一刻停息過，而且一直保護人類的女神，竟漸漸反變成要人類保護，雅露典娜漸漸開始懷疑女神的力量，因此決定轉生成為人類去觀察LUNAR。在以人類身份生存的時候，露娜深深明白到人的心是對付混亂邪惡源頭的力量，因此她決定徹底放棄女神的身份成為人類，去相信人類的力量，她希望露西亞亦能相信身邊同伴們。

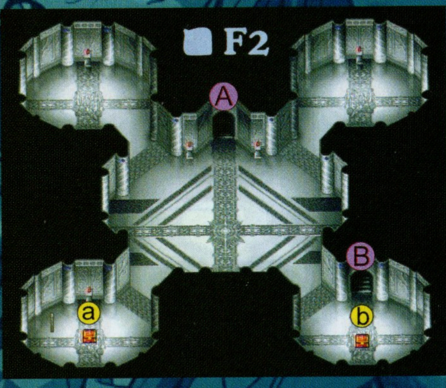


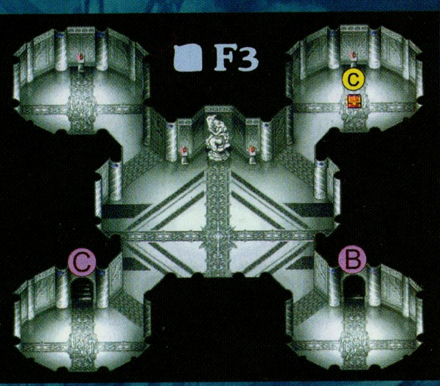


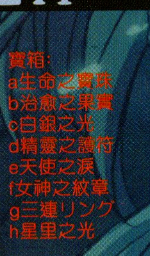


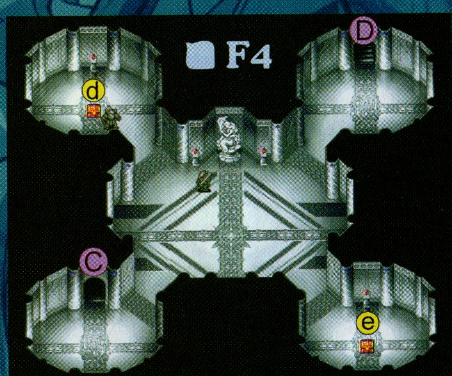
女神之塔

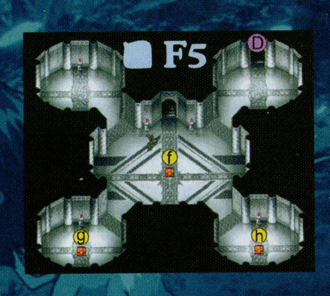







寶箱：
a生命之寶珠
b治愈之果實
c白銀之光
d精靈之護符
e天使之淚
f女神之紋章
g三連リング
h星里之光

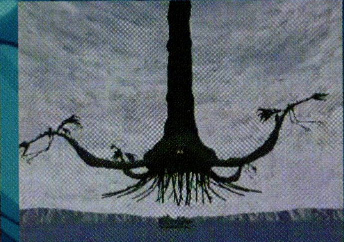




蘇法與露西亞的對峙









露娜的影像消失後，露西亞非常激動的不能相信眼前事實，沒有女神力量的協助，她守護青之星的使命便不能實行，未能相信人類力量的她，突然高舉雙手將LUNAR上的魔法力全部吸收在自己身上，LUNAR上的魔法力原是來自雅露典娜的，即是説露西亞正準備利用這女神之力去消滅蘇法，被奪去全部魔法力的希萊眾人，連忙離開女神之塔去找尋露西亞，正準備乘龍氣船起程之時，突然上空降下一個巨大駭人的怪物，各人想牠必是邪神蘇法了，祂發出的攻擊令龍氣船四週的海水全也蒸發掉，這時突然一個藍色光團山現在蘇法面前，原來是露西亞為了對付蘇法而來。



雖然露西亞手握女神的力量，但蘇法卻意外地冷靜，更對露西亞說即管使用女神之力去將牠封印，但露西亞卻低下頭的面露難色，這緊張時刻蘇法仍不斷的挑撥露西亞，更說祂能復活同樣也是拜雅露典娜所相信的人類所賜，露西亞顫抖地舉起左手，猶豫的想使出力量，蘇法這時突然以輕鬆的語調叫她儘管使用雅露典娜的力量，將祂與LUNAR消滅，聽到蘇法這番話後，希萊眾人無不驚訝萬分，原來使用女神之力去封印蘇法，LUNAR將會步青之星後塵成為一個死亡的星球。露西亞在旅程上一直極力隱滿的事實全被蘇法說穿，為難非常的她強作堅決的舉起左手，喚出集合女神之光的力量，但沒多久又停止下來，已看出露西亞感情的蘇法，早已知道她不會犧牲LUNAR上的人類去消滅自己，這時更突然放出一記冷箭攻擊龍氣船，看着希萊將被殺的瞬間，露西亞即時飛到龍氣船前擋住這致命一擊，擔心希萊安危的露西亞一時分了心，竟被蘇法用水晶封住而動彈不得，大局在握的蘇法狂喜不已，露西亞這時用了最後一分力量，將龍氣船及希萊等人用魔法轉移到其他安全地方。

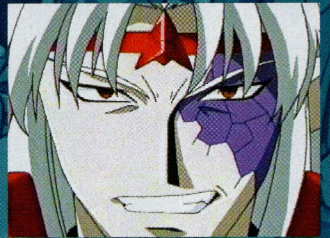
加里奧的真意





雖然暫時逃離蘇法的魔爪，但希萊的心一點也不寧靜，一臉愁容的呆站在魔法師公會的屋頂上，露比看到希萊的情況亦為他擔心不已，她為莉美娜的母親美莉亞傳話說請希萊到公館內見面，當美莉亞見到希萊一思不振的憔悴樣後，便促他到維恩內見莉美娜她們，而拉姆斯亦專程到來為希萊提供售賣道具的服務。在維因內，珍為了要對付蘇法而不斷進行特訓，朗華與瑪莉在圖書館內商討對付蘇法的對策，而莉美娜則在試練的迷宮內不斷努力的想回復魔法力，看見各人如此努力，希萊心內不禁為自己的不振感到慚愧，回到公館內見美莉亞，她說一直令眾人能從逆境中振作起來及對同伴彼此信任的正是希萊自己，為了可憐的露西亞，希萊必須有所覺悟，並說屋頂上有個人想與希萊見面，原來是里奧為了對付蘇法專程到維因來請求加入協助，說了一番正義凜然的說話後便一溜煙的跑去準備龍氣船，說要趁蘇法未及準備前要先下手為強。





聽了里奧的熱血話依然未能重燃希萊的鬥志，這時竟突然出現了一把熟悉的聲音，原來是加里奧到此準備對付希萊等人，看見希萊一副失去戰鬥力的樣子，他不其然的輕視一番，更說露西亞為了這廢人而被捉實在愚蠢不過，朗華等人這時趕到屋頂上與加里奧對持，聽見眾人的說話及決心後，希萊亦不禁感動萬分，有一班如此值得信任的同伴，眾人亦無懼與這厲害的加里奧一戰。

不愧曾是LUNAR上的魔法皇帝，只是一擊便將希萊等人打倒，但各人必死的決心卻令奇蹟出現，原已消失的魔法力竟再次回到眾人身上，這次終可與加里奧來一次正式的決鬥。加里奧的魔法力實在相當強大，任何屬性的魔法他也能操控自如，利用白龍之力作出魔法防禦下，戰鬥十多個回合終將他擊敗。雖然獲得了勝利，但希萊卻從戰鬥中感覺到加里奧是為了令自己能重新振作，而特地到來與自己決鬥的。因邪神蘇法已成功復活，依賴他的魔力復活的加里奧亦再無生存價值，因此他的生命亦已告盡頭，他向希萊說要對付完全體狀態的蘇法，握有女神之力的露西亞是關鍵之一，加里奧然後將他的寶劍贈予希萊，目送着這班充滿鬥志的年青人去挑戰邪神，此刻他亦相信人類確有不可思議的力量，定能創造出不可思議的奇跡，最後加里奧亦終於含笑而逝。









蘇法城的最後決戰

為了LUNAR，為了最重要的人，希萊等人駕着龍氣船進入蘇法城，露西亞的幻像突然出現在城上，虛弱且動彈不得的她，看見希萊來到蘇法城要救自己，心裡既感動又無奈，並叫希萊不要作無謂的犧牲，但看見露西亞此刻的景況，及實踐加里奧臨終前的承諾，希萊求勝的決心更為增強。蘇法城內的怪物用珍的「真．昇龍破掌」對付相當有效，為了應付最終強敵蘇法，不妨徘徊在城內頭






兩層提高等級，MP不足則回到龍氣船內的女神像補充，星里之光及白銀之光應留待最後決戰時才使用。



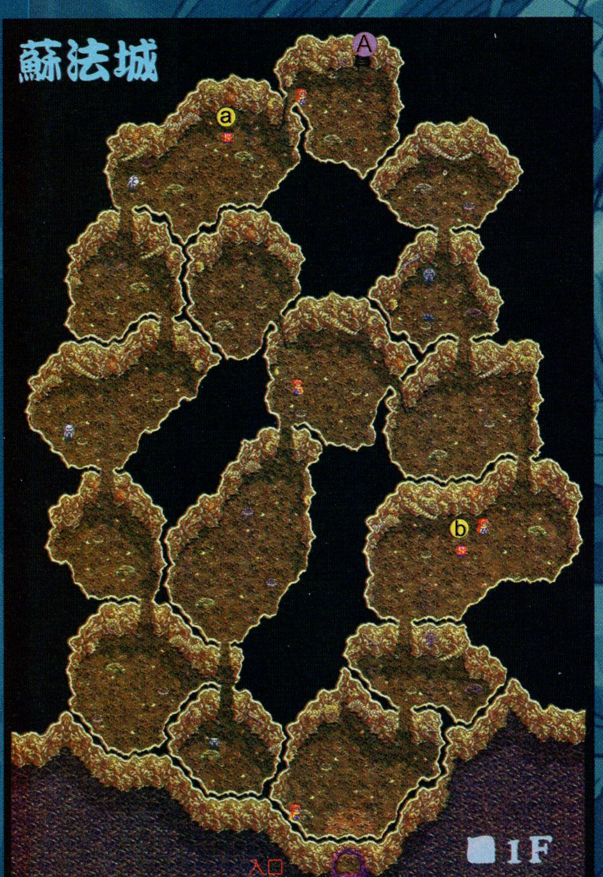


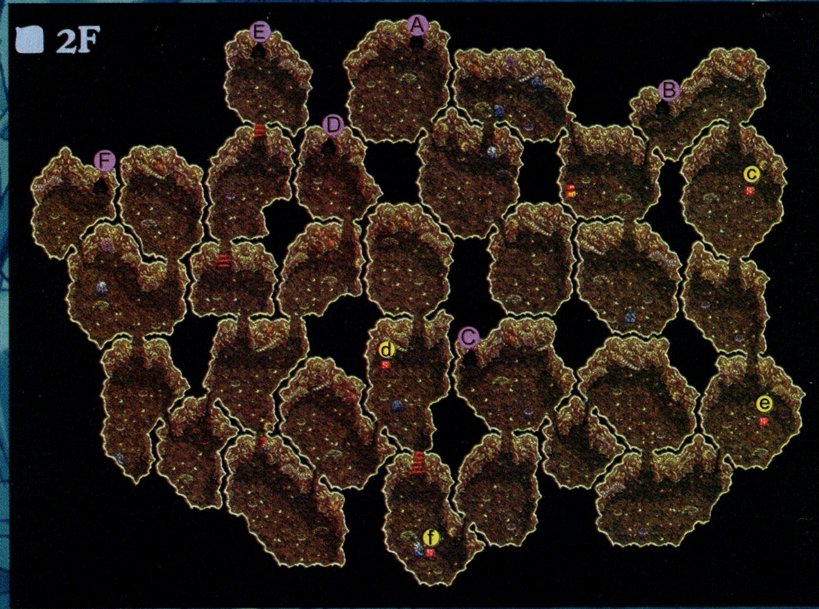
按下城內的機關制不斷前進，在最後之間看見露西亞被困於空中的魔水晶內，而蘇法的真身亦終於出現於眾人面前，這邪神豔麗的外型內卻像內藏了無限的邪惡一般。要與祂這第一形態戰鬥，莉美娜要不斷喚出白龍之力掩護，朗華則要不斷留意眾人的HP及MP值予以補充。擊敗蘇法的第一形態後，祂終於將露西亞及她身上的女神之力融入自己體內，獲得雅露典娜力量的祂終於成為完全神的形態，與蘇法的最後一戰終於展開。

擁有四隻「神手」的蘇法，每一隻也具有不同的魔法能力，要將祂消滅必先要剷除祂前方的兩隻力，這時虛弱不堪的露西亞看着此情景，深切感受到眾人的堅強意志，一直未能信任的人類力量，此刻露西亞終於完全相信了，她捨棄了執行使命的官服，換回了大家為她挑選的便服，運用自己的力量擺脫了蘇法的束縛，為各人補充了體力及魔法力，浮在空中不斷為眾人的戰鬥祝福。在露西亞的無形鼓勵下，這最後決戰希萊相信一定可獲得勝利的。

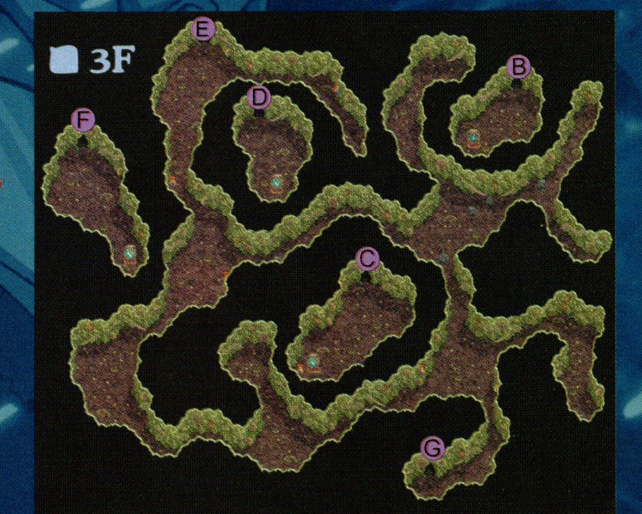








寶箱:
a白銀之光
b白銀之光
cデーモンリング
d生命之寶珠
e白銀之光
f生命之寶珠
g生命之寶珠
h白銀之光



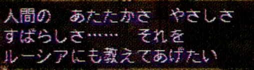




在人類力量的努力下，終將這討厭的最終強敵消滅，但祂的邪惡源頭卻仍存在着，還把希萊及露西亞轉送到亞空間，以為除掉他們便能挽回劣勢，可惜的是祂的實體實在是弱得可以，希萊及露西亞同心協力的將祂徹底消滅後，最後終於回到現實世界與同伴們團眾。









數日後，希萊一行人回到了維因，拉路專程到來探望各人，還想邀請露比到基卡爾山遊玩，除此之外更將一封由過去露娜所寫的信交給希萊，信中說希望有一天讀這封信的人能將人類溫暖的力量告訴露西亞，令她不要為青之星而活，能獲得屬於自己的幸福。讀完信後拿路說露西亞的事希望能拜託希萊。到魔法師公會屋頂與露西亞見面，她非常感激希萊及眾人為LUNAR及自己所做的一切，這時希萊熱誠的邀請露西亞能到自己的家，古恩爺爺一定會十分歡迎她的，露西亞聽後亦高興的答應。

希萊與露西亞跟眾人依依不捨的告別，朗華將會與瑪莉重建村落，珍會回到馬戲團繼續唱歌跳舞給別人欣賞，莉美娜則繼續為重建魔法師公會而努力，里奧將會到世界各地開始他的冒險之旅，露比亦答應拿路的邀請到基卡爾山。希萊與露西亞拜別眾人後，乘上龍氣船準備回到久別的老家探望古恩爺爺。







回家路上希萊的心情繼高興又緊張，因自己喜歡的人將到自己的家，露西亞的表情亦顯得十分愉快。途中希萊不斷的向露西亞說以後一起到世界各地去冒險，想這一定會十分有趣。就在將到希萊的家時，露西亞卻突然請求希萊能和她先去青之塔，這與希萊初次相遇的地方，雖然露西亞的請求有點莫名其妙，但希萊亦無奈答應……



製造商：FLIGHT PLAN／NEC Inter Channel
發售日：發售中/價格：6800日圓
SRPG/MEM

TEXT：黑翼天使MS

為救主人・・・ 必需將最強力量解放・・・

BLACKMATRIX
ブラックマトリクス

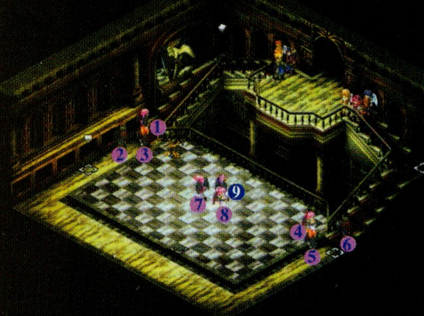
第三章…太陽之神殿（下）

STORY



擊退尤達後大家在大邪神之鎧前，約哈尼向大家解釋，這鎧甲若是給普通的人穿上，就會帶來死亡，若是給有特殊資質的人穿上，就可取得「大邪神之力」，當他看見艾比路在獄中時所發出的光芒時，令他感到艾比路有特殊資質，可是穿上這鎧甲後，艾比路背上的白色翅膀便會消失，艾比路為了証明自己擁有特殊資質便穿上大邪神之鎧，結果在艾比路身上發出光芒，這就是令比利保改變的光芒，此時尤達見約哈尼令邪神復活，便決定以大善神撒旦之名將他們殺掉。

經過這場戰鬥，尤達終告落敗，經過約哈尼的質問，得知其餘的大邪神之鎧在嘉蘭(カナン)和大混亂街(パンデモニウム)的支配者手中，而他們都是受到安基魯斯教團所指示而管理大邪神之鎧的，至於杜美亞則是被總本山的直豁部隊捉去，可惜總本山的位置不明，大家為了取得強大的力量拯救主人，於是便決定一同前往大混亂街去。



戰鬥其之五　大邪神之鎧

勝利條件：尤達擊退　　商人：無　　開始回合：己方

攻略要點：艾比路穿上大邪神之鎧後，明顯地強化他的能力，再加上開始時己方位置非常有利，因而並不難應付，當角色在梯級時，要特別留意2號及6號敵人的攻擊範圍，最好是先集中攻擊他們，至於尤達則要小心其水系魔法的活躍時間，免受到極大的傷害。

敵方資料

敵編號	名前	LEVEL	手持武器	手持道具	經驗值
1	愛人	6	劍（橫斬）	----	300
2	デーモンサマナー	5	杖	知識の水	320
3	愛人	5	弓	----	260
4	愛人	6	劍（橫斬）	マーシーナイフ	300
5	愛人	5	弓	----	300
6	デーモンサマナー	5	杖	----	320
7	愛人	6	劍（橫斬）	----	300
8	愛人	6	劍（橫斬）	----	300
9	尤達	13	杖	エステルの石	1150

人物介紹3

名字：尼保羅斯(レブロブス)
守護神：炎之大邪神『奧璃勒(ウリエル)』
所犯的罪：FREEDOM『自由』
由於他是白翼人的關係，無論在任何時候都是奴隸之身，過去的他為了取得自由，將數位主人殺掉，成為頑強的格鬥家，最後因犯下自由的罪名而被關進哥魯哥達牢獄，當遇上艾比路後便一起同行。

第四章…強欲之街

基本流程表

- 其之一　突如其來的思鄉病
- 分支：
  - 找工作（「仕事」を探しに！）
  - 將你打倒（お前らを倒しに！）
- 其之二　大混亂街中的妄想
- 其之三　賣出的命、被買的力
- 分支：
  - 返回街上（いったん、街に戻る）
  - 追瑪摩（このままマモンを追う）
- 其之四　再會
- 其之五　力
- 其之六　強襲！！異端審問會

成為同伴的角色



朱露（ジェル）
出現條件：在戰鬥其之一中，不攻擊白翼奴隸，然後完成該版面就可。



艾古尼（アークエン）
出現條件：在戰鬥其之六中，在26 TURN內完成版面就可。





STORY

現在以取得強大力量為目的，是艾比路唯一可以前進的道路，他倒先向大混亂街前進，可是他們所希望取得的力量，真是這個世界所需要的？或者他們會找到「神」的真理。

大混亂街可說是尼保羅斯的故鄉，而比利保的家亦在這兒附近，他們二人都有懷念的感覺，由於天色已晚一行人便在這兒休息，當晚尼保羅斯獨個兒在沉思，他卻不能理解艾比路所說的愛，他是為了自由而來到這兒，不想成為被虐待的白翼奴隸，因此募求強大的力量，這樣就不會受別人束縛，他向艾比路說出自己的過去和感受後，加爾斯前來警告有別的人躲藏這兒，原來是一群盜賊，眾人只好準備戰鬥。

戰鬥其之一　突如其來的思鄉病

勝利條件：盜賊團全死滅　　商人：有　　開始回合：敵方

敵方資料

敵編號	名前	LEVEL	手持武器	手持道具	經驗值
1	盜賊	7	槍	ブルーキュア	420
2	盜賊	7	短劍	—	420
3	盜賊	7	西洋劍	—	420
4	盜賊	7	西洋劍	—	420
5	奴隸	2	鞭	—	★
6	奴隸	2	流星鎚	—	★
7	盜賊	7	西洋劍	シラの指輪	420
8	盜賊	7	西洋劍	—	420
9	盜賊	7	西洋劍	クリスタル	420
10	奴隸	3	流星鎚	—	★
11	奴隸	2	流星鎚	—	★
12	盜賊	7	西洋劍	—	420
13	盜賊首領	10	流星鎚	エリクサー	800

攻略要點：玩者將隊伍分成兩隊，分別對付10號與3號敵人，另外必需要注意的在敵人中混雜了一些白翼奴隸，千萬不要攻擊他們，因為這樣可取得更高經驗值，而其中一位白翼奴隸會加入成為同伴。

（註：★代表戰鬥完結後，其狀態是死滅時，所取得的經驗值為1，若他是生存時，就可取得更高經驗值）

STORY

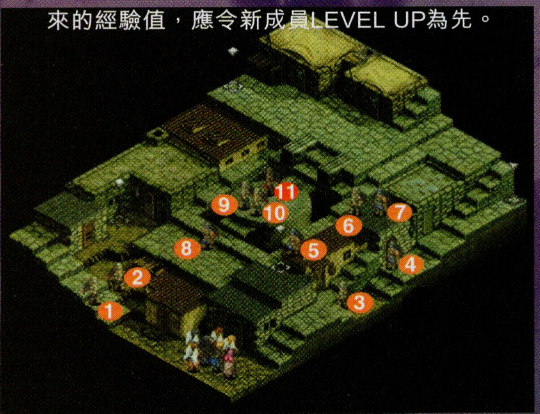
眾人將盜賊打倒後救出白翼奴隸，其中一名白翼人達羅姆（ダロム）卻是尼保羅斯的舊伙伴，他說出大混亂街自從被新領主接手後變得與以前兩樣，其主人因錢的關係而將他賣出，街上的人都變得市儈，可是他已不能與尼保羅斯一起前進，他寧可找一個新的主人詔過活，只因他比較軟弱，說罷後便死在尼保羅斯面前…眾人向大混亂街前進後，一位神秘的黑翼女子在旁視察艾比路等人，她亦注意到其大邪神之鎧的強大力量。



自由戰鬥　　大混亂街

勝利條件：敵方首領死滅　　商人：有　　開始回合：己方

攻略要點：若玩者讓朱露入隊，就應派她出場應戰，不過她不要作任何攻擊行動，只要站在最右下方就行，其他隊員則分成兩隊上前迎擊，只要將11號敵人擊倒就可通過，至於取來的經驗值，應令新成員LEVEL UP為先。



敵方資料

敵編號	名前	LEVEL	手持武器	手持道具	經驗值
1	警備兵	7	劍（橫斬）	—	0
2	警備兵	7	劍（橫斬）	—	0
3	警備兵	7	劍（橫斬）	—	0
4	兵士	8	弓	—	0
5	兵士	8	弓	不定	0
6	警備兵	7	劍（橫斬）	—	0
7	兵士	8	弓	—	0
8	兵士	8	弓	—	0
9	警備兵	7	劍（橫斬）	—	0
10	警備兵	7	劍（橫斬）	—	0
11	警備兵隊長	9	槍	不定	1000



STORY

在大混亂街打探情報後發覺街上的人都不同，比利保開始擔心弟弟巴魯達(バルタ)的安危，這是露比露比看見數位警備兵前來調查，不論艾比路回答甚麼，他們都知道一行人是教團的通緝犯，於是戰鬥便立即開始。

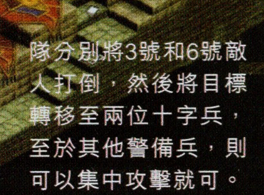
戰鬥其之二　大混亂街中的妄想

勝利條件：敵方全死滅　商人：有　開始回合：己方

敵方資料

敵編號	名前	LEVEL	手持武器	手持道具	經驗值
1	警備兵	8	劍（横斬）	—	520
2	警備兵	8	劍（横斬）	—	520
3	ポイゾニスト	9	杖	マカバイの石	500
4	十字兵	9	弓	粘りけのあり豆	540
5	十字兵	9	弓	キドニーダガー	540
6	ポイゾニスト	9	杖	—	520
7	警備兵	8	劍（横斬）	—	520
8	警備兵	8	劍（横斬）	ヘレト	520
9	警備兵隊長	10	西洋劍	ダマスカスソード	950

攻略要點：這場戰鬥中敵方有兩位十字兵和懂回復魔法的僧侶，應分成兩



隊分別將3號和6號敵人打倒，然後將目標轉移至兩位十字兵，至於其他警備兵，則可以集中攻擊就可。

STORY



警備兵敗在艾比路手下後立即離去，就在加爾斯與尼保羅斯便在討論所謂「自由」的問題時，這兒的新領主瑪摩(マモン)出現在眾人的面前，他恥笑尼保羅斯相信白翼人有自由一事，還用錢命手下將艾比路等人打倒。

攻略要點：首先要注意的是由敵方先作攻擊，應將己方防衛力低的角色放置在背方，以免受到敵方的攻擊，至於戰鬥方式，由於與敵人的距離很近，以二對一攻擊方式，當然攻擊目標以4號和7號敵人為先，在的地圖上的8號敵人則可不用理會，在戰鬥開始時，他會自動離開戰場。

戰鬥其之三　賣出的命、被買的力

勝利條件：敵方全死滅　商人：無　開始回合：敵方





名字：加爾斯(ガイウス)
守護神：大地之大邪神『米迦勒(ミカエル)』

所犯的罪：HYPOCRISY『偽善』

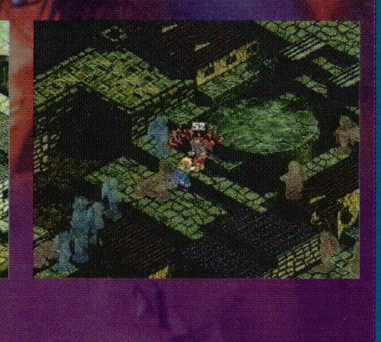
擁有「疾風加爾」和「偽善之加爾」之稱的白翼，在過去曾偷去200位有錢人家的金錢，用來救濟貧苦人家，其名稱也是這樣得來，由於他對這種「偽善」行動並沒有半點羞恥之心，因而被問罪。

敵方資料

敵編號	名前	LEVEL	手持武器	手持道具	經驗值
1	兵士	10	弓	オービディ	480
2	兵士	11	劍	—	800
3	兵士	10	劍	藥劑	620
4	ポイゾニスト	10	杖	金糸のムチ	460
5	兵士	10	劍	藥劑	620
6	兵士	10	劍	藥劑	620
7	ポイゾニスト	10	杖	—	430
8	？？？	30	劍（横斬）	—	0

STORY

將瑪摩的手下打倒後，他便立即離開這兒，此時，艾比路有兩條路選擇，回街上或追上瑪摩，若選擇回街上，就可進入自由戰鬥（與矇面人說話），若是要追上瑪摩，就會直接到戰鬥其之四。



自由戰鬥　大混亂之街

勝利條件：敵方首領死滅　商人：有　開始回合：己方



攻略要點：基本上與第一次的自由戰鬥相似，由於打倒其他人是沒有經驗值，所以只需集中警備兵隊長就可，不過苦玩者有恆心的話，不妨將其他敵人打倒來賺取BLOOD POINT也不錯。

敵方資料

敵編號	名前	LEVEL	手持武器	手持道具	經驗值
1	警備兵	9	劍（橫斬）	—	0
2	兵士	9	弓	—	0
3	兵士	9	弓	—	0
4	兵士	9	弓	—	0
5	警備兵	9	劍（橫斬）	—	0
6	兵士	9	弓	—	0
7	警備兵	9	劍（橫斬）	—	0
8	警備兵	9	劍（橫斬）	—	0
9	警備兵	9	劍（橫斬）	—	0
10	警備兵	9	劍（橫斬）	不定	0
11	警備兵隊長	11	槍	不定	1000

STORY

從後追上瑪摩的艾比路等人，看見瑪摩所派出來的手下穿上大邪神之鎧而感到驚訝，約哈尼表示要穿上大邪神之鎧必須有特殊資質和切掉雙翼，否則必定抵受不了鎧甲之力而死，此時那神秘的黑翼女子再次出現，決定觀看這大邪神鎧甲之戰。

戰鬥其之四　再會

勝利條件：敵方全死滅　商人：有　開始回合：敵方



攻略要點：在這個版面最重要的是其勝利條件，雖然其勝利條件是敵方全死滅，但實際上是假的，而真的勝利條件有兩人個，一是指令時間超過120，二是令其中一位邪道騎士面臨瀕死狀態，只要達成其中一個條件，就會強制結束戰鬥。

敵方資料

敵編號	名前	LEVEL	手持武器	手持道具	經驗值
1	兵士	10	劍	エレミアの石	670
2	兵士	10	劍	—	670
3	兵士	10	弓	—	660
4	兵士	10	弓	—	660
5	兵士	10	弓	—	660
6	兵士	10	弓	—	660
7	兵士	10	劍	クリスタル	670
8	兵士	10	劍	—	670
9	邪道騎士	12	劍	—	0
10	邪道騎士	11	劍	—	0
11	瑪摩	14	流星鎚	—	0



人物介紹5

名字：比利保（ビリボ）
守護神：水之大邪神『沙利勒（サリエル）』
所犯的罪：THE WEAK『弱者』

原是黑翼人的他因患有臆病而被送到獄牢當看守，由於他非常軟弱，常被同寮欺負，當他遇上艾比路後，被艾比路的不思議力量變成白翼，之後更跟蹤艾比路逃出獄中，踏上旅程。

STORY

將其中之一位邪道騎士打至瀕死時，那邪道騎士的肉身突然消失，從此事中可証明約哈尼所説的話是正確，瑪摩不理會手下的死活，命令另一位邪道騎士將艾比路擊倒，可是他卻害怕得不想聽從命令，這時比利保聽出他的聲音就是弟弟巴魯達，不過為時已晚，瑪摩用炎之魔法將巴魯達燒死，原來他極度討厭軟弱的哥哥，自比利保入了哥魯哥達牢獄後，為了得到力量而成為瑪摩的手下，還穿上大邪神之鎧，但現在他感到比利保已是強者，這情景令到尼保羅斯更加渴求強大力量，而比利保則對巴魯達的死感到更加傷心，二人分別到鎧甲面前，結果二人分別得到大邪神的力量，切翼穿上大邪神之鎧。

戰鬥其之五　力

勝利條件：擊退瑪摩　商人：無　開始回合：己方

攻略要點：首先將下方工位敵人擊倒，然後大軍向上方推進，由於瑪摩懂得使用魔法，而且其物理攻擊又強，所以不要站在一起利用比利保的弓箭攻擊是最適合不過，另外，利用露比露比的魔法使各人的能力上升也不錯。



敵方資料

敵編號	名前	LEVEL	手持武器	手持道具	經驗值
1	警備兵隊長	12	槍	—	680
2	兵士	11	劍	—	660
3	ヒールマスター	10	杖	マカバイの指輪	630
4	兵士	10	弓	—	630
5	兵士	10	弓	—	640
6	兵士	10	劍	—	620
7	ヒールマスター	10	杖	—	600
8	兵士	10	弓	—	630
9	兵士	10	弓	—	660
10	兵士	10	劍	—	640
11	兵士	10	劍	—	640
12	瑪摩	15	流星鎚	トンホーン	1250

STORY

瑪摩被艾比路擊倒後以錢求饒，但對他們來説自由並不是用錢來衡量和換取，就在這時，那神秘的黑翼女子帶同異端審問官前來，原來她是安基魯斯教團的異端審問十字軍的露嘉（ルカ），由於約哈尼宣揚邪教令世界混亂，總本山已下令將他們處刑，於是戰鬥即將展開。將露嘉打倒後比利保感到非常感慨，眾人都決定繼續找尋其他大邪神之鎧，救回艾比路的主人。





戰鬥其之六　強襲！！異端審問會

勝利條件：敵方全死滅　商人：無　開始回合：敵方

攻略要點：為了艾古尼入隊，必須趕快完成這版面，由中央大軍前進，對付異端審問官共不是問題，最大的問題是如何對付露嘉和兩位邪道騎士，玩者大可利用鎧召喚來對付邪道騎士，而露嘉則以遠距離攻擊，緊記每當角色接近她時，必須滿HP才過去。

敵方資料

敵編號	名前	LEVEL	手持武器	手持道具	經驗值
1	異端審問官	12	劍（橫斬）	—	830
2	異端審問官	12	劍（橫斬）	—	830
3	異端審問官	12	劍（橫斬）	—	840
4	異端審問官	12	劍（橫斬）	—	840
5	異端審問官	11	弓	—	810
6	異端審問官	11	弓	—	810
7	異端審問官	12	短劍（橫斬）	—	840
8	異端審問官	12	短劍（橫斬）	—	840
9	邪道騎士	13	槍	エズラの指輪	880
10	邪道騎士	13	西洋劍	—	880
11	異端十字軍隊長	17	鞭	—	1000

人物介紹6



名字：約哈尼（ヨハネ）
守護神：太陽之大邪神『拉法勒（ラファエル）』
所犯的罪：HUMAN RIGHTS『人權』

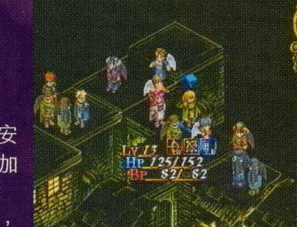
雖然他擁有高貴的黑翼，但是在十年前因太陽神殿的權力鬥爭中落敗與及研究邪神之鎧一事，而被關進哥魯哥達牢獄，他通上艾比路後提出逃獄見意，實行自己的「野望」。

第五章…暴食之街嘉蘭

基本流程表

- 自首（自首する） / 不自首（自首しない）（分支）
- 其之一 材料
- 其之二 虛偽的圓桌會議
- 返回街上（いったん街に戻る） / 追巴亞魯（バアルを追う）（分支）
- 其之三 潛在的物件
- 上前查看（行ってみる！） / 到別的房間查看（別の部屋を探す）
- 其之四 正義與偽善與大邪神之鎧





STORY

自從艾比路取得三件大邪神之鎧，教團決定派「異端審問十字軍」來對付他們，結果他們便與世界最大的安基魯斯教團為敵，艾比路為了拯救心愛的主人，找尋唯一能與教團對抗的力量，向以美食而出名的暴食之街加蘭（カナン）進發。

跟據尤達所提供的情報，加蘭的領主保管着大邪神之鎧，這兒的人都準守教會的規則，過着怠慢的生活，在街中打探情報下得知這兒的領主巴亞魯（バアル），很喜歡招待外人，若對方是白翼，幫他打工的話可以美食當人工。

自由戰鬥　暴食之街加蘭

勝利條件：敵方首領死滅　商人：有　開始回合：己方

敵方資料

敵編號	名前	LEVEL	手持武器	手持道具	經驗值
1	ヒールマスター	11	杖	—	0
2	ポイゾニスト	12	杖	不定	0
3	異端審問官	11	弓	—	0
4	異端審問官	12	劍（橫斬）	—	0
5	異端審問官	12	劍（橫斬）	—	0
6	異端審問官	12	劍（橫斬）	—	0
7	異端審問官	11	弓	不定	0
8	異端審問官	11	弓	—	0
9	ポイゾニスト	12	杖	—	0
10	異端審問官隊長	13	劍（橫斬）	不定	1250



攻略要點：若玩者讓艾古尼入隊，就應派她出場應戰，同樣她不要作任何攻擊行動，只要站在最後方就行，其他隊員則分成兩隊，分別到左下方和右方迎擊，只要將10號敵人擊倒就可，至於取得的經驗值，應令新成員LEVEL UP為先。

STORY



就在這時巴亞魯的侍從前來招待約哈尼等人，所謂「不入虎穴，焉得虎子」，於是便決定前去一看，經過走廊時加爾斯看見一群白翼女子在這兒工作，樣子並不精神，可是她們口中說在這兒工作感到幸福，加爾斯對此事充滿疑惑。來到大廳巴魯達出現在大家面前，他向眾人表示相信大邪神之力，並不想與他們開戰，而他手上的大邪神之鎧則是負責「最後審判」的米迦勒，他亦表示相信祂的正義，因此他平等對待白翼，更希望能廢除奴隸階級，還會利用他在教團的權力來令教團饒恕眾人，希望艾比路能向教團自首。（當艾比路選擇自首的話到一，不自首的話到二）

一）艾比路決定自首後，加爾斯並不相信巴亞魯的話，仗便決定獨自離開，豈料他來到廚房時，看見廚師的行動異常古怪，廚師發現加爾斯後便決定將他煮成食物。（到戰鬥其之一）

二）艾比路決定不會自首後，巴亞魯的態度180度改變，而且更決定攻擊眾人。（到戰鬥其之二）

戰鬥其之一　材料

勝利條件：敵方全死滅　商人：無　開始回合：己方

攻略要點：雖然這場戰鬥只得加爾斯一人，但對方的實力並非那麼強，因此可不用擔心，不過有一點要特別注意的，就是小心不要被對方有機會攻擊背後，至於6號敵人，由於他的移動力比加爾斯慢，可以容易到他的背後作攻擊。



敵方資料

敵編號	名前	LEVEL	手持武器	手持道具	經驗值
1	コック	4	短劍	—	90
2	コック	5	短劍	スピア	100
3	コック	4	短劍	—	90
4	コック	5	短劍	—	100
5	コック	3	短劍	藥劑	80
6	コック長	12	短劍	—840	





STORY

當加爾斯獨自將廚師打倒後，見情況不妙立即返回大廳去，他將巴亞魯的真面目向眾人說出後，眾人都感到驚訝立即起來準備，而巴亞魯見自由的計劃失敗，便連同手下與艾比路等人開戰。

戰鬥其之二　虛偽的圓桌會議

勝利條件：敵方全死滅　商人：無　開始回合：己方

攻略要點： 這場戰鬥最難應付的可說是巴魯達的侍從，因為他手上拿的武器是「R.W.S」，其攻擊效果可給予900點以上的傷害，因此當角色接近他時，必須在1 TURN將他擊倒，這樣就可以安心對付其他敵人。

敵方資料

敵編號	名前	LEVEL	手持武器	手持道具	經驗值
1	異端審問官	12	弓	—	760
2	兵士	12	劍	—	760
3	兵士	12	劍	—	760
4	兵士	12	劍	—	760
5	兵士	12	劍	—	760
6	異端審問官	14	弓	トビトの指輪	740
7	執事	12	棒	木棒	2
8	異端審問官	12	弓	—	740
9	異端審問官	12	弓	—	700
10	巴亞魯	18	斧	バゼラード	1350



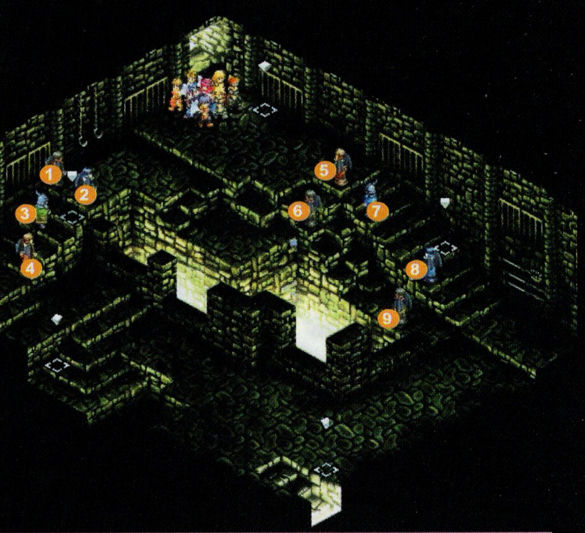


STORY

經過一番苦戰，眾人將巴亞魯捉住，豈料他變成數隻蝙蝠飛去，原來他只是巴亞魯的替身，真正的巴亞魯並不在這兒，根據約哈尼的估計，真正的巴亞魯是隻吸血鬼，以人血為生的怪物，於是眾人便決定找尋真正巴亞魯的下落。(若這時玩者的道具已用得七七八八，就可以先回街上補充，若是有充足的道具就大可以追巴亞魯。)

戰鬥其之三（第一回）潛在的物件

勝利條件：敵方全死滅　商人：有　開始回合：己方



攻略要點： 在這場戰鬥中，由於開始時已站在版面的最高位置，對己方非常有利，而最快完成版面的方法，則以兵分兩路的方法前進，但主力應向5號敵人方向進攻，先將用魔法的敵人打倒，最後才攻擊邪道騎士。



名字：瑪魯哥(マルコ)
守護神：大氣之大邪神『那古勒(ラグエル)』
所犯的罪：FRIENDSHIP『友情』
樣貌雖似女孩，但實際上是男孩的白翼，自幼在欲情之街的「白翼：解放革命戰線」中當首領，因過去曾有一位黑翼的友人為救他而犧牲，從此他負上犯了「友情」罪而生存。

敵方資料

敵編號	名前	LEVEL	手持武器	手持道具	經驗值
1	デーモンサマナー	12	杖	—	840
2	ポイゾニスト	12	杖	—	820
3	邪道騎士	14	劍	イエローキュア	910
4	ピールマスター	14	杖	—	800
5	ピールマスター	11	杖	マナセの指輪	770
6	デーモンサマナー	11	杖	—	830
7	邪道騎士	13	劍	—	940
8	ポイゾニスト		杖	—	820
9	デーモンサマナー	11	杖	スペロ二の鎧	820

STORY

將一群嘍囉打倒後，露比露比的身體快要支持不了，其鎧甲侵蝕給她很大的傷害，但她仍然支持要繼續前進，這時比利保發現前方有間類似這兒的房間，眾人便打算前去查看，怎料到又有一群嘍囉出現，看來戰鬥都是在所難免。

戰鬥其之三（第二回）潛在的物件

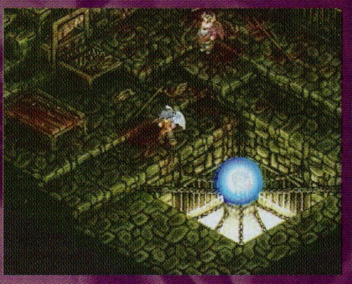
勝利條件：敵方全死滅　商人：無　開始回合：己方

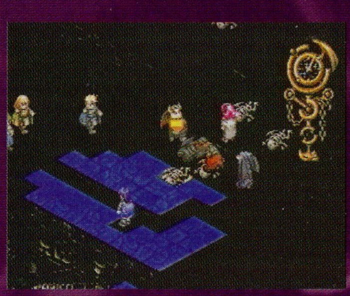


攻略要點：在這場戰鬥與上場差不多，己方同樣在開始時已站在版面的最高位置，非常有利，同樣以兵分兩路的方法前進，由於這兒的敵人不懂使用魔法，筆者見意集中攻擊一位敵人，就更容易取勝。

敵方資料

敵編號	名前	LEVEL	手持武器	手持道具	經驗值
1	異端審問官	12	劍（橫斬）	—	30
2	兵士	12	劍	—	20
3	異端審問官	11	弓	—	30
4	兵士	12	劍	—	20
5	兵士	12	劍	—	20
6	邪道騎士	14	劍	—	40
7	異端審問官	11	弓	—	30
8	異端審問官	13	劍（橫斬）	—	30
9	邪道騎士	13	劍（橫斬）	—	40





STORY

終於找到真正的巴亞魯，他已準備一切等待艾比路的來臨，約哈尼要他交出大邪神之鎧，並且說出杜美亞的所在。巴亞魯當然不會交出鎧甲，相反命白翼女奴隸殺掉艾比路等人。加爾斯知道她們是被脅迫而這樣做，於是便沒有向她們還手，而且更命眾人不要向她們攻擊，因為他明白為了保護最重要的人而付出自己生命的感覺，加爾斯卻很希望拯救她們，巴亞魯見他這麼愚蠢，使用魔法令白翼女奴隸變成黑翼，看見這情形後約哈尼表示她們已無法變回原來的樣子，唯一救她們的方法就只有死，執着的加爾斯亦是堅決不攻擊她們，他身上突然發出邪神光芒，以極快的速度到大邪神之鎧旁，不顧一切穿上邪神之鎧，這情景可說是奇蹟，不憤的巴亞魯便叫出手下，決定解決眾人。巴亞魯戰敗後全不明白錯在那兒，約哈尼將其相信的事說出，這令巴亞魯輸得心服口服，之後他表示艾比路所找尋的「總本山」，根本不存在這世界，現在對他們來說只好到下條街打探情報。

戰鬥其之四　正義與偽善與大邪神之鎧

勝利條件：巴亞魯之死滅　商人：無　開始回合：己方

攻略要點：首先分成兩隊前進，左邊分別有比利保、艾比路、朱露和艾古尼，右邊則有尼保羅斯、約哈尼和露比露比，由於加爾斯獨自在下方，在開始時應向左方前進作艾比路的支援，當然右邊的尼保羅斯等人可不用急於前進，當1至6號敵人被擊倒後，艾比路和尼保羅斯等人全軍向巴亞魯攻擊，唯一要注意的，就是巴亞魯的魔法，最好以1TURN的時間內將他擊倒。



敵方資料

敵編號	名前	LEVEL	手持武器	手持道具	經驗值
1	ポイゾニスト	12	杖	—	840
2	兵士	13	斧	—	820
3	ポイゾニスト	12	杖	—	840
4	デーモンサマナー	12	杖	—	830
5	ポイゾニスト	12	杖	—	840
6	兵士	13	斧	—	820
7	兵士	13	斧	—	820
8	兵士	13	斧	—	820
9	デーモンサマナー	12	杖	—	800
10	ポイゾニスト	12	杖	—	840
11	デーモンサマナー	12	杖	—	800
12	巴亞魯	17	流星鎚	—	1400

第六章…穿越神話的美少年之丘

基本流程表

其之一 再殺部隊

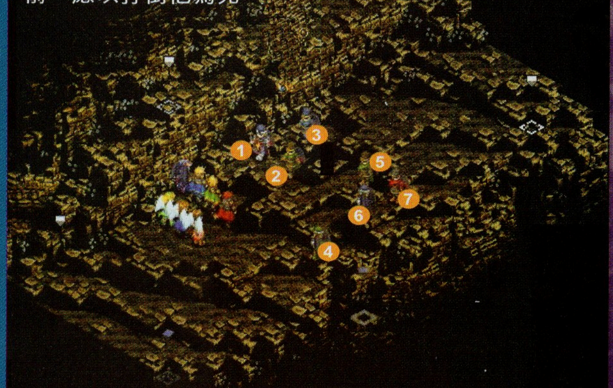
其之二 奇跡少年瑪路哥參戰

其之三 被稱為友情的東西之存在模式

分支

- 到主人的地方(ご主人様の居場所)
- 到存有最後的鎧甲之地(最後の鎧の場所!)
- 想成為伙伴(仲間が欲しい!!)

攻略要點:由於這場戰鬥失去加爾斯和露比露比兩位成員,因此攻擊和防衛方面都減弱,幸好敵方的數目不多,但是為安全起見,在開戰前先為其中一名成只裝上トンホーン,令其可使用回復魔法,另外敵方有兩名使用弓箭,應以打倒他為先。



STORY

暴食之街的領主巴亞魯說出「總本山」不存在這世界一事,令眾人感到非常迷茫,他取得力量之後,卻不能前去總本山,只好到其他地方收集情報,而現在他們慢慢向「欲情之街比基魯特(ベギルド)」進發。在教團方面,教皇對艾比路將七個封印鎖的其中四個解開一事表示關注,並命露嘉阻止大邪神復活,即使使用默示錄計劃也在所不計。



另一方面,艾比路等人在前往比基魯特的途中,加爾斯與尼保羅斯又吵起來,露比露比似乎已到了極限,不能繼續前進,於是便決定在這兒稍作休息,加爾斯便到附近偵察,而尼保羅斯則要與艾比路先行一步,餘下的約哈尼和露比露比便在原地休息,這時約哈尼分析所謂七宗大罪,就代表是七件「大邪神之鎧」,分別在比利保的「弱者」、加爾斯的「偽善」和尼保羅斯的「自由」中看出,只要解開七個封印,就可知道「創世紀戰爭」的事,約哈尼只是想這樣,就在此時露比露比突然受到敵人的攻擊而倒地,剛好艾比路等人來到,原來是露嘉帶同手下前來襲擊。

敵方資料

敵編號	名前	LEVEL	手持武器	手持道具	經驗值
1	十字兵	13	槍	—	840
2	異端審問官	13	劍(橫斬)	—	820
3	異端審問官	12	弓	—	840
4	十字兵	12	弓	—	820
5	異端審問官	13	劍(橫斬)	—	820
6	十字兵	13	槍	ナサジの指輪	820
7	異端審問官隊長	14	劍(橫斬)	ルーンアクス	940

戰鬥其之一 再殺部隊

勝利條件:敵方全死滅　商人:無　開始回合:己方



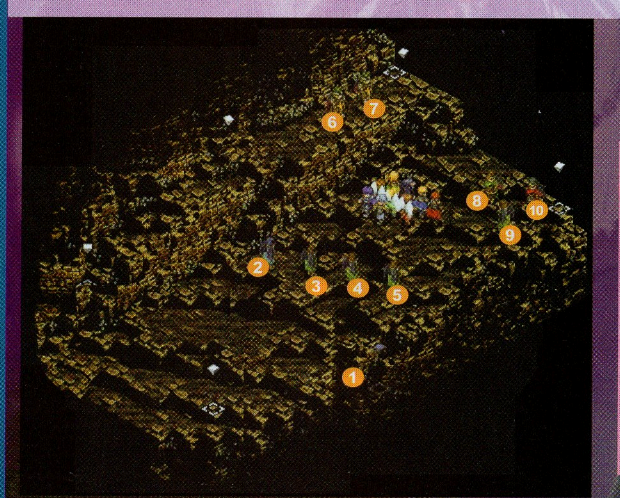


STORY

將露嘉的手下打倒後,露嘉前來介紹尤達等人身上所穿的鎧甲,有如大邪神之鎧般威力的「大天使之鎧」,以人數來看,她們佔了少許優勢,不過加爾斯剛好回來,並帶同一位穿上大邪神之鎧的人來,另露嘉覺得現時形勢對自己不利,此外一群白翼的士兵更包圍這兒,露嘉見情況不妙便叫出自己手下應付,自己乘機離去。

戰鬥其之二 奇跡少年瑪路哥參戰

勝利條件:異端審問官全死滅　商人:有　開始回合:己方



攻略要點:雖然有加爾斯和新同伴瑪路哥加入戰場,但是仍然欠缺露比露比的回復能力,所以在開戰前先為其中一名成只裝上トンホーン,另外新成員瑪路哥的LEVEL只達10,千萬不要被敵人成為攻擊目標,至於1號敵人會在開戰時離去,可不用理會。

敵方資料

敵編號	名前	LEVEL	手持武器	手持道具	經驗值
1	???	40	斧	シャーホーン	0
2	異端審問官	12	弓	—	820
3	異端審問官	13	短劍(橫斬)	—	840
4	異端審問官	13	短劍(橫斬)	—	840
5	異端審問官	13	短劍(橫斬)	—	840
6	十字兵	12	弓	エステルの指輪	820
7	十字兵	12	弓	ペインフル	820
8	異端審問官	13	劍(橫斬)	—	840
9	異端審問官	13	劍(橫斬)	—	840
10	異端審問官隊長	15	劍(橫斬)	—	960

STORY

原來加爾斯早就料到敵人會加以追擊，因而先行找幫手，而那位新的同伴就是一個地下組織的首領，有奇蹟少年之稱的瑪魯哥，至於其旁邊的黑翼則是地下組織的參謀奇魯比姆(ケルビム)，原來他都是想找尋穿上麥塔朗之鎧的「救世主」，當他見到艾比路後便決定帶他們到比基魯特之街的地下本部去。





自由戰鬥　比基魯特之街

勝利條件：敵方首領死滅　商人：有　開始回合：己方

攻略要點：雖然開始時己方的位置處於不利的位置，但是亦不足為患，首先大軍向左上方進發，務求以最快速度擊們敵方首領，1至6號敵人亦可置之不理，不作無謂的戰鬥。



敵方資料

敵編號	名前	LEVEL	手持武器	手持道具	經驗值
1	異端審問官	11	劍（橫斬）	—	0
2	異端審問官	12	劍（橫斬）	—	0
3	ヒールマスター	11	杖	不定	0
4	異端審問官	11	弓	—	0
5	異端審問官	11	劍（橫斬）	—	0
6	デーモンサマナー	11	杖	—	0
7	異端審問官	12	劍（橫斬）	不定	0
8	異端審問官	11	弓	—	0
9	デーモンサマナー	11	杖	—	0
10	ヒールマスター	11	杖	—	0
11	異端審問官隊長	13	劍（橫斬）	不定	1500

STORY





一行人來到地下組織的本部便開始會議，奇魯比姆表示對於獨裁的奴隸支配制度不滿，才秘密集合一些同志在這兒，而且已作好戰鬥準備起義，因此希望加入艾比路的行列，可是約哈尼對他有懷疑之心，於是向瑪魯哥詢問有關事情，原來奇魯比姆是西拉姆(セラフィム)的兒子，西拉姆則曾是這兒的首領，他從孤獨的深淵救出幼小的瑪魯哥。另一方面尤達將艾比路的消息交給黑翼的古沙化(グザファン)，他們準備向地下組織進攻。就在瑪魯哥懷念着西拉姆時，突然發生強烈的震動，據報告所知入口被破壞之餘，還有大量的水沖過來，眾人立即離開這兒到另一條通道去，豈料遇上古沙化，他以憎恨的眼神決意打倒瑪魯哥。

當古沙化戰敗後表示並不明白瑪魯哥與西拉姆的友情，更稱不會被瑪魯哥欺騙，此時奇魯比姆前來說出過去的一切，原來他曾偷偷地將大邪神之鎧運到瑪魯哥的房間，然後利用大邪神之鎧陷害瑪魯哥，當審問官審問瑪魯哥時，西拉姆為救瑪魯哥穿上大邪神之鎧而死，瑪魯哥並沒有怪責，由他獨自離去。而現在露比露比已康復，眾人決定繼續旅程，在離開時這兒的領主阿絲露(アスタルテ)向眾人表示，只要到索特姆(ソドム)和哥姆拉(ゴモラ)之間的惡魔海峽，就可取得有關總本山的消息，艾比路等人便事不延遲，立即出發。

戰鬥其之三　被稱為友情的東西之存在模式

勝利條件：敵方全死滅　商人：有　開始回合：己方

攻略要點：這版的地形非常惡劣，能踏足的地面不多，因此約哈尼的魔法和比利保的弓箭能發生最大的效用，另外特別現注意的是其中一位邪道騎士，他所使用的武器效果是回避下次之物理攻擊，因此要特別小心。

敵方資料

敵編號	名前	LEVEL	手持武器	手持道具	經驗值
1	兵士	13	劍	—	870
2	兵士	12	弓	—	840
3	兵士	13	劍	—	870
4	兵士	13	劍	—	870
5	邪道騎士	14	劍	—	900
6	兵士	12	弓	イエローキュア	920
7	兵士	13	劍	—	870
8	兵士	12	弓	—	860
9	邪道騎士	12	斧	—	900
10	グザファン	17	劍（橫斬）	アザルヤの腕輪	1100



成爲同伴的角色



巴莉迪(パリティ)
出現條件：在第五章的加蘭街時，與她說話後到旁邊的店舖用餐，放下3000G後在戰鬥其之四完結時就會出現。



迪娜(デュナ)
出現條件：在第六章的完成戰鬥其之三後，強制出現的同伴，只要選擇與她成為同伴就可。



達露絲(タルシス)
出現條件：在第六章的戰鬥其之三完結後返回街中，在選擇中選「想成為同伴(仲間が欲しい)」就可。

防具一覽表

類型	名稱	效果	價格
裝甲	囚人服	VIT + 0	100
	なめし革の鎧	VIT + 9	300
	チェインメイル	VIT + 12	600
	ラメラアーマー	VIT + 15	1000
	ボゴミルの鎧	VIT + 18	2000
	カタリの鎧	VIT + 21	3000
	スペロニの鎧	VIT + 27	5000
	フミリアティの鎧	VIT + 30	6000
	ヨアキムの鎧	VIT + 33、DEX − 10	8000
	アモリの鎧	VIT + 36	10000
	エックハルトの鎧	VIT + 39	13000
	アヴィラの鎧	VIT + 42	16000
	ソハラの鎧	VIT + 15、DEX + 10	—
	教団の鎧	VIT + 24	—
	ウヌスの鎧	VIT + 30、INT + 15	—
	漆黒の鎧	VIT + 45、DEX + 30	—
大邪神之鎧	メタトロの鎧	艾比路專用	—
	ウリエルの鎧	尼保羅斯專用	—
	サリエルの鎧	比利保專用	—
	ミサエルの鎧	加爾斯專用	—
	ラグエルの鎧	瑪路哥專用	—
	ラファエルの鎧	露比露比、約哈尼專用	—

道具一覽表

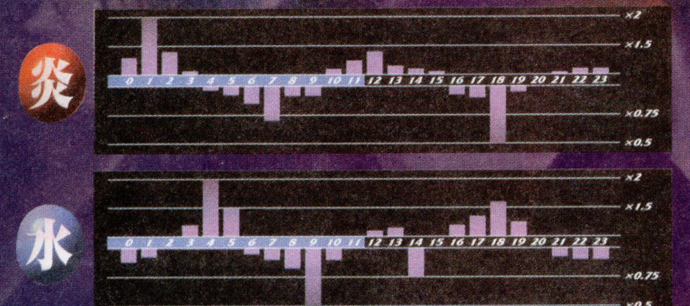
名稱	效果	價格
ポーション	回復能源 30 − 100	300
ポーション	回復能源 15 − 50	200
エリクサー	體力全回復（500）	20000
エりクサー	回復能源 250	10000
ブルーキュア	治療睡眠、毒、僵屍	100
イエローキュア	治療麻痺、石化、凍結	200
レインボウキュア	治療全異常狀態	800
血のボトル	回復一定 BP（MAX + 30）	10000
冥血のボトル	隨機回復 BP（MAX + 50）	16000
クリスタル	探索精靈之所在地	1000
力の酒	STR MAX + 1	8000
知識の水	INT MAX + 1	8000
疾風の実	DEX MAX + 1	8000
粘りけのある豆	VIT MAX	8000
月の粉	全部數值 + 1	—
時の粉	全部熟練度 + 5	—
白と黒のペンキ	改變翅膀顏色	—

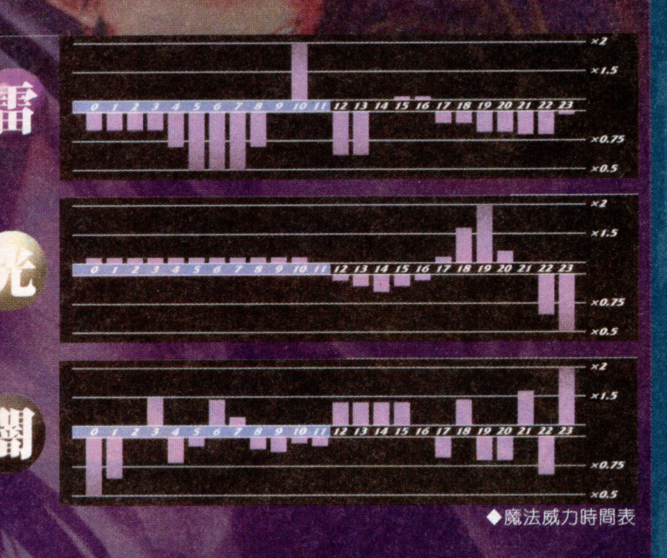
飾物一覽

名稱	效果	價格
トビトの石	STR + 3、HP + 10	2000
ユディトの石	INT + 3、BP + 10	2000
マカバイの石	VIT + 3、HP + 10	2000
エレテルの石	DEX + 10	2000
エレミヤの石	STR、INT、VIT 各 + 3、DEX + 5	—
ブラックベルト	2 倍熟練度	—
赤いピック	DEX 熟練度 MAX（512）/ 是7弦ギター專用	—
7弦ギター	DEX MAX（999）/ 虹色樂器	—
トビトの指輪	STR + 6、HP + 20	4000
ユディトの指輪	INT + 6、BP + 20	4000
マカバイの指輪	VIT + 6、HP + 30	4000
エステルの指輪	DEX + 20	4000
シラの指輪	STR、VIT + 6	6000
バルクの指輪	INT + 6、DEX + 5	6000
エレミヤの指輪	STR、INT、VIT、各 + 6、DEX + 10	—
アザルヤの指輪	STR 熟練度 + 51、INT − 24	—
ナザジの指輪	INT 熟練度 + 51、STR − 24	—
エズラの指輪	DEX 熟練度 + 51、VIT − 24	—
マナセの指輪	VIT 熟練度 + 51、DEX − 25	—
虹色の指輪	HP + 200、BP = 0、所有熟練度 0。取得後可以觀看熟練度數值。	—
精霊の指輪	STR、INT、VIT 各熟練度 + 51、DEX − 50	—
トビトの腕輪	STR + 9、HP + 30	5000
ユディトの腕輪	INT + 9、BP + 30	5000
マカバイの腕輪	VIT + 9、HP + 30	5000
エステルの腕輪	DEX + 30	5000
シラの腕輪	STR、VIT 各 + 12、DEX − 15	8000
バルクの腕輪	INT + 12、DEX + 15、VIT − 18	8000
エレミヤの腕輪	STR、INT、VIT 各 + 9、DEX + 15	—
アザルヤの腕輪	STR 熟練度 + 75、VIT − 51	—
ナザジの腕輪	INT 熟練度 + 75、STR − 51	—
エズラの腕輪	DEX 熟練度 + 75、INT − 51	—
マナセの腕輪	VIT 熟練度 + 75、DEX − 50	—
精霊の腕輪	STR、INT、VIT、DEX 各熟練度 + 75	—
トンホーン	不同 LV 裝備會有不同的魔法	—
ナンホーン	不同 LV 裝備會有不同的魔法	—
シャーホーン	不同 LV 裝備會有不同的魔法	—
ペイホーン	不同 LV 裝備會有不同的魔法	—

魔法韻律

在戰鬥畫面的右上方，所表示的是魔法韻律時鐘，它除了代表着0時至23時的時間外，還代表着魔法屬性的強弱，所有魔法在不同時間，其威力都有所變動，威力最高的魔法，魔法珠會放在時鐘的最高點，而威力最弱的魔法，魔法珠會放在時鐘的最低點。





◆魔法威力時間表

鎧召喚

在遊戲進行時，艾比路等人會發生裝備大邪神之鎧的情節，以最快有大邪神之鎧的露比露比和艾比路的角色來說，他們召喚這大邪神之鎧之前，先吸收四周同伴的BP值，由於召喚鎧的效果範圍非常大，在劣勢時使用有可能令局勢轉變，不過要使用大量的BP，是否真的這麼真用呢？

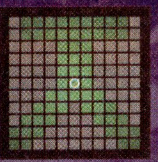
（註：S＝威力最大~C＝威力最細）

鎧甲：大邪神麥塔朗之鎧
使用者：艾比路
所需BP：650
基本攻擊力：A
INT影響力：C



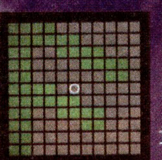
攻擊範圍

鎧甲：大邪神奧璃勒之鎧
使用者：尼保羅斯
所需BP：620
基本攻擊力：A
INT影響力：A



攻擊範圍

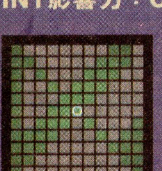
鎧甲：大邪神米迦勒之鎧
使用者：加爾斯
所需BP：450
基本攻擊力：A
INT影響力：C



攻擊範圍

鎧甲：大邪神沙利勒之鎧
使用者：比利保
所需BP：350
基本攻擊力：S
INT影響力：C





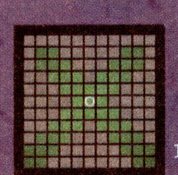
攻擊範圍

鎧甲：大邪神拉法勒之鎧
使用者：約哈尼
所需BP：810
基本攻擊力：S
INT影響力：B



攻擊範圍

鎧甲：大邪神之鎧
使用者：露比露比
所需BP：350
基本攻擊力：C
INT影響力：B



攻擊範圍

鎧甲：大邪神那古勒之鎧
使用者：瑪魯哥
所需BP：500
基本攻擊力：B
INT影響力：B



攻擊範圍

鎧甲：大邪神之鎧
使用者：邪道騎士
所需BP：—
基本攻擊力：—
INT影響力：—



攻擊範圍

鎧甲：大天使之鎧
使用者：尤達／露嘉
所需BP：—
基本攻擊力：—
INT影響力：—



攻擊範圍

TO BE CONTINUED…

（請注意：本故事純屬虛構，內容若令讀者感到不安或反感，敬請見諒！！）



製造商：角川書店/ ESP
發售日：9月3日 價格：6800日圓
SRPG/MEM

TEXT：臨時暫代魔法使．福田

SLAYERS ROYAL 2

スレイヤーズ ろいやる 2

上回提要

莉娜一行眾與久違了的積加斯再次會面，及後更在封印塔頂樓發現實珠，而當向洛比魯報告時得知有關另外兩座塔之事，結果莉娜便出發往多魯哈特北部繼續尋實旅程…



西部山脈

在正式出發前，先補充有關多魯哈特鎮外酒吧所聽到的情報，只要達成婆婆自行找尋盜賊之巢的事件，就可於晚上或深夜時份到多魯哈特西部的盜賊之巢去，打敗盜賊可得到330枚金幣及一些珍貴寶石，之後更會有三擇式選項，若選第二或第三項便能額外得到可觀的收入呢。

從多魯哈特北部出口離開，一直向北行便到達裏街道，但由於夜深因此便到宿屋休息，回復體力待第二朝才繼續往西行。在西部山脈的西端果然發現第二座封印塔，和過往一樣以護身符之力就能開啟塔入口的大門。

第二座封印塔





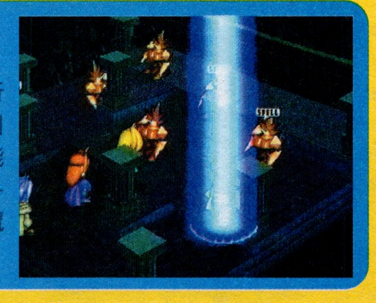
甫入塔莉娜發現它和先前的那座塔大同小異，留意在其中兩間房內是可找到古舊金幣[いにしえの金貨]的，若體力充足別放過它們啊。經過一輪戰鬥，眾人終於能夠到達塔頂位置，打倒駐守的守護者後莉娜在房間找到另一顆封印寶珠，與此同時發現一本非常骯髒的書本[きたないの本]，可是積加斯與莉娜都看不懂書內的文字和圖案。雖然目前應該繼續向北行，經米路夏姆[ミルンハイム]往第三座塔的所在地阿魯法斯山進發，不過先折返多魯哈特向洛比魯報告會比較好。

A　B　C
入口
●＝守衛者
■＝房間
▟＝梯階

第二封印塔地圖

註：A——可取得1枚古舊金幣；B——可取得1枚古舊金幣，若在離開房間後再進入則可得到另1枚；C——可取得封印寶珠和骯髒書本

BATTLE 15



基本上，在這座塔內的所有戰鬥都是要對付守護者，因此普通精靈魔法對它們並不能起大作用，較為有效的是以各種精神系魔法或莉娜的黑魔法，配合適量回復即可。

多魯哈特





在返回多魯哈特的途中，莉娜再次到裏街道的宿屋休息，和老頭子閒談時得知原來阿蓮亞與很久以前投河自盡的魔女——傳說魔道士阿蓮亞的名字相同，但是否有所關係則不得而知了。當進入多魯哈特的教會和洛比魯會面，莉娜便將從塔頂取得那骯髒書本之事告訴洛比魯，但由於心知他應該不懂得書內的文字，為了把書本交給懂得閱讀的人作翻譯，因而決定不將書本交出[きたない本をわたさない]，另外他亦表示對阿蓮亞的事不大清楚。

米路夏姆



查詢完畢後，莉娜便沿着北面出口一直往北走，留意若在夜間經過森林地帶有時會發生和吸血殭屍的戰鬥。橫越米路夏姆南部，莉娜等人結果來到米路夏姆城鎮的範圍，在這裏可向村民們打探過情報及購入較強力的裝備，知道這裏最著名的可算是以奧利哈康金屬製造的武器防具，後來便繼續行程往目的地阿魯法斯山去。

◆◆特別事件◆◆

若先前沒有討伐過吸血殭屍取得鐵石，就無法實行以下的事件。在舊大街[旧表通]進行調查，莉娜會遇到一名大叔問及是否到來拜訪武器店，得知於武器店可購買由奧利哈康金屬鑄造的武器，接着和左邊武器店的大嬸交談，她說專門替人鑄製魔法劍的菲臘．古利馬[フィリップ=クレイマー]的店子是位於對面街。離開後便往右邊鑄劍師菲臘的店子去，碰巧遇上菲臘被惡霸威逼替其製劍，惡霸不得要領唯有離去，這時莉娜請求他幫助鑄劍[魔法剣をつくってほしい]，不過菲臘卻說只肯替身為劍士的加奧黎鑄劍，結果在答應過後[ガウリイのために剣をつくってもらう。]便將鐵石交出，以鑄製加奧黎使用的黑鐵劍[くろがねの剣]。



消耗道具表

道具名稱	功效
攜帶食物[けいたい食料]	滿腹度↑50、心情↓10
麵包乾[カンパン]	滿腹度↑30、心情↓5
瓶裝水果[びんづめくだもの]	滿腹度↑30、心情↓5
肉乾[ほしにく]	滿腹度↑20
體力飲品[スタミナドリンク]	體力↑40、心情↓5
清涼藥草[クールハーブ]	體力↑20、心情↑20
備用藥草[スペアハーブ]	體力↑30、心情↑10

魔法表

備註：下表中「LNSZ」是能夠使用該魔法的角色代號；L＝莉娜、N＝娜嘉、S＝絲維亞、Z＝積加斯。

魔法名稱	種類	屬性	LNSZ	效果
フレア・アロー	追蹤目標	火	○○○○	以炎之箭攻擊敵人
フリーズ・アロー	追蹤目標	冰	○○○×	以冰之箭攻擊敵人
ディグ・ボルト	追蹤目標	風	○×××	以雷擊對付一名敵人
ダム・ブラス	追蹤目標	風	○○×○	以魔法球對付敵人
ブラム・ブレイザー	追蹤目標	精神	○○○○	以光束攻擊敵人的精神
エルメキア・ランス	追蹤目標	精神	○○○○	以光槍攻擊敵人的精神
ゴズ・ヴ・ロー	追蹤目標	精神	○××○	猛烈攻擊敵人的精神
ラ・ティルト	追蹤目標	精神	×××○	發出光柱攻擊敵人
アストラル・ヴァイン	追蹤目標	補助	○××○	給予劍魔力提升攻擊力
ブラスト・アッシュ	追蹤目標	黑	○×××	一定等級以下敵人全滅
ブラスト・ウェイブ	追蹤目標	黑	×○××	攻擊一名敵人
ヘル・ブラスト	追蹤目標	黑	×○××	以暗黑之槍對付敵人
ダルフ・ゾーク	追蹤目標	黑	×○××	借助達魯芬之力攻擊敵人
ダイナスト・ブレス	追蹤目標	黑	×○××	借助古樓斯之力攻擊敵人
ゼラス・ブリッド	追蹤目標	黑	○×××	以謝斯＝米達奧之力作攻擊
ラグナ・ブレード	追蹤目標	黑	○×××	以暗黑之劍攻擊敵人
スリーピング	追蹤目標	白	○×××	令一名敵人昏睡起來
リカバリィ	追蹤目標	白	○○×○	回復體力
ディクリアリィ	追蹤目標	白	×○○×	治療異常狀態
リザレクション	追蹤目標	白	×○××	戰鬥不能之狀態回復
リザレクション	追蹤目標	白	××○×	戰鬥不能之狀態回復
バースト・ロンド	特定範圍	火	○×××	引起小型範圍爆炸
ファイアー・ボール	特定範圍	火	○○○○	爆炸後令火球散開
バースト・フレア	特定範圍	火	○×××	四周被火炎燒成灰燼
フリーズ・ブリット	特定範圍	冰	○○××	以冰彈對付敵人
デモナ・クリスタル	特定範圍	冰	○×××	把指定地點冰凍起來
ディム・ウィン	特定範圍	風	×○××	唸咒者附近捲起強風
ディム・ブランド	特定範圍	土	○○××	唸咒者附近濺起土壤
ディム・ブランド	特定範圍	土	×××○	唸咒者附近濺起土壤
メガ・ブランド	特定範圍	土	○×××	唸咒者附近土壤轟飛
メガ・ブランド	特定範圍	土	×××○	唸咒者附近土壤轟飛
エルメキア・フレイム	特定範圍	精神	×○××	放出光能攻擊敵人之精神
ガルク・ルハード	特定範圍	精神	×○××	在施咒者周圍作肉體及精神攻擊
ダイナスト・ブラス	特定範圍	黑	○○××	借助古樓斯之力攻擊敵人
スリーピング	特定範圍	白	×○××	令施咒者周圍的人昏睡起來
メギド・フレア	特定範圍	白	×○○×	對附近不死系敵人造成傷害
フロウ・ブレイク	特定範圍	白	×○○○	殲滅一定範圍內不死系敵人
リカバリィ	特定範圍	白	××○×	替特定地點和附近部隊回復
ブラスト・ボム	直接發射	火	○×××	從唸咒者作單方向大爆炸
デモナ・クリスタル	直接發射	冰	×○××	從唸咒者處產生冷凍
ヴァン・レイル	直接發射	冰	○○××	從唸咒者處發射冰刀
ディム・ウィン	直接發射	風	○×××	從唸咒者處捲起強風
ボム・ディ・ウィン	直接發射	風	×○××	從唸咒者處發出強風
アーク・ブラス	直接發射	土	×○××	從唸咒者處放出雷擊
ダグ・ハウト	直接發射	土	×××○	從唸咒者處發出土刃
ヴレイヴ・ハウル	直接發射	土	○××○	從唸咒者處土壤變成熔岩
フェルザレード	直接發射	精神	×○××	從唸咒者處發放精神攻擊
エルメキア・フレイム	直接發射	精神	×××○	從唸咒者處發放精神攻擊
ブラスト・ウェイブ	直接發射	黑	○×××	從唸咒者處作直線攻擊
ダイナスト・ブレス	直接發射	黑	○×××	借助古樓斯之力攻擊敵人
ドラグ・スレイブ	直接發射	黑	○×○×	借助沙普尼度之力攻擊敵人
ホーリィ・ブレス	全畫面	白	×○○×	殲滅全部不死系敵人

TO BE CONTINUED…

PlayStation 製造商：KONAMI/售價：328港圓
發售日：98年9月10日/容量：CD-ROM/記憶：1 BLOCK
RPG／MEM

TEXT：FUKUDA



MAGICAL MEDICAL

神奇藥丸人 醫病殺菌勁過人

序言

有一天，在世界上出現了一種來歷不明的病菌X，X乃所有病原菌（惡球病菌）的支配者，為了令人類受到感染並在體內不斷增殖病菌而活躍起來。目前，以現時的科學技術是無法與X對抗的，唯一能夠打敗X的便是體積極微小的勇者帕亞。努力呀，帕亞，快點將X打倒吧！



基本操作

按鈕	用途
十字鈕	移動角色及游標
○	攻擊／談話／決定指定
×	關閉視窗／取消指令
△	開啟目錄視窗
□	改變角色所對着的方向
L1	加速移動
R1	純斜向移動
L2	畫面左回轉
R2	畫面右回轉
START	開始遊戲／跳過CG片段
SELECT	顯示器官地圖／同伴名稱

※本遊戲的操作是不對應ANALOG MODE的。

模式選擇畫面

在遊戲標題裏，只要按START就會進入模式選擇畫面，玩者可選擇舊進度繼續進行遊戲或各種不同的設定。

新しく始める	重新開始遊戲。
続きから	從記憶咭裏的儲存進度繼續遊戲。
記録をうつす	複製記憶咭內的儲存進度。
記録をけす	清除咭內的儲存進度。
文字の速さ	將訊息顯示速度作3階段選擇。
ボタン設定	改變使用按鈕的配置。

■模式選擇畫面

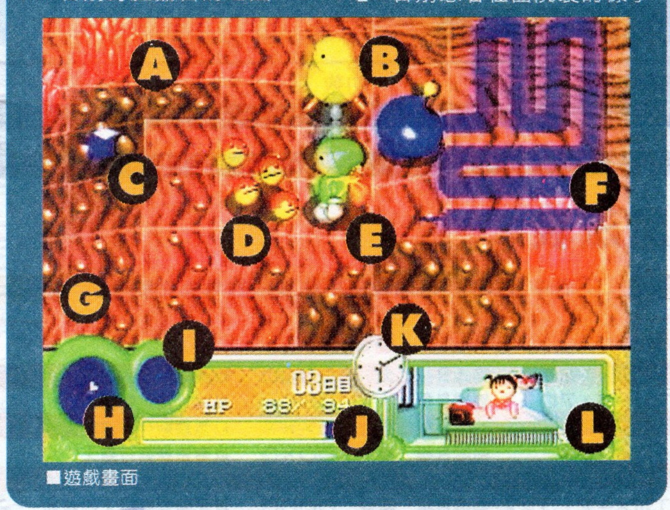
狀態顯示計

基本來說，位於畫面下方的狀態顯示計是進行遊戲時成功與否的指標，因為假若玩者未能在限定時間內替患者除去病菌，令各個重要器官康復過來，就無法成功根治該病症導致BAD ENDING。在最左邊的敵人位置雷達裏，正中央的綠色光點是帕亞之位置，紅色點代表着敵人，而黃色點則是所身處器官的主人。其旁邊是反映着這器官內病菌出現率的雷達，紅色呈現程度越高代表着器官內有較多的病菌。右邊是現時帕亞在病人體內渡過了的時間，隔鄰畫面則是目前患者的生活情況，玩者需要留意他／她的病情來及早消滅四處作惡的病菌。

遊戲畫面說明

正所謂功欲善其事，與其胡亂猜想遊戲到底怎樣進行，不妨及早辨認清楚畫面內各個項目所代表的意思更好。

A：畫面上的障礙物
B：協助帕亞作戰的免疫細胞
C：營養道具
D：引致疾病的惡球病菌
E：主角帕亞
F：目前身處器官的地圖
G：尚未成形的病菌
H：敵人位置雷達
I：病菌雷達
J：帕亞的體力
K：經過日數及現在時間
L：目前患者在醫院裏的樣子



■遊戲畫面

目的與流程

從上文各位可能經已知道，此遊戲的目的是替被病菌X所感染的患者清除病源，從差劣的健康狀況中回復過來。簡單來說，遊戲每關的流程可以分為幾個階段，分別是防止病菌繁殖擴散、對付器官內肆虐的惡球病菌、替各主要器官注入營養素作回復、消滅位於病源的頭目病菌和狙擊病菌X。


■向器官查問情況


■決戰頭目

武器總覽

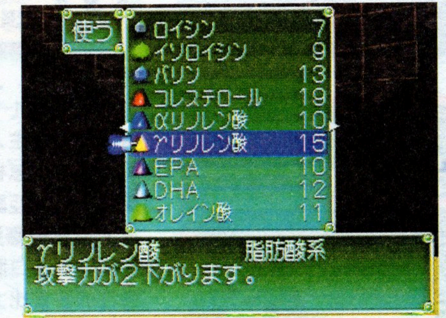
既然被稱為勇者，帕亞總要手持一些武器來對付頑強的病菌敵人吧，基本上攻擊力有點差別的武器包括了下列數種，而像手術刀或注射針等是會以特性接近的不同材料來製造，例如金剪刀和銀剪刀能夠造成的破壞力則很接近。



營養道具

在這遊戲裏，玩者可在版圖內拾取各種營養道具，每種都有獨特的顏色和形狀，例如回復HP用圓球體的維他命系、治療特殊狀態用正立方體的礦物質系、提升能力用十八面體的胺基酸系、擁有特別用途圓椎體的脂肪酸系與其他不同的營養物質等。雖然大部份道具都有較正面的用途，可是有些當使用後卻會扣去體力或降低攻擊力等，實際上只會在調製膠囊藥物或給予器官養料時才會用得着。





■並非所有道具都能直接使用的

膠囊合成藥

當取得膠囊後，玩者會留意到在每枚膠囊上都有一個數字，由最小的[2]到最大的[7]，它代表着該枚膠囊最多可裝載的營養道具數量，至於這個數字的實際用途就是和製造合成藥有莫大的關係。在製造合成藥時，玩者首先要確認自己所需藥物的成份，例如用來提升胃部營養的藥物「イゲンキ」就要用上維他命B、維他命D和維他命U各一枚，只要將上述原料放在膠囊[3]或能夠攜帶更多道具的膠囊便可。

至於膠囊合成藥的用處，最直接的便是令各個患病器官回復營養，從而減低病菌的出現數目減輕病情，此外亦能用以對付頑強的病菌敵人，但需要留意由於病菌是有屬性差異，故此在特定情況下對敵人注射合成藥是不會產生效用的。



■製造合成藥

免疫細胞

面對着為數不少的敵人，勇者帕亞當然不會孤身作戰，在特定情況下器官主人就會將各種免疫細胞送給帕亞，以協助他消滅病菌根治患者的病情。免疫細胞就性質上可分為攻擊型、補助型與其他共三大類，玩者每次最多可帶同3隻免疫細胞上場作戰，如再取第4隻時便會自動送到中腦去，有需要的話就要前往中腦進行交換；留意中腦最多只能裝載合共30隻免疫細胞。雖然免疫細胞在出現時已有特定等級、能力和類別，不過是可藉着進化及強化來作改變，方法是在小腦選擇替我方進化的選項，只要使用特定的營養道具組合便會令細胞進化起來，如使用提升能力道具則有機會把細胞變得更強。



■中腦內裝了不少細胞



異常狀態

假若帕亞誤踏陷阱或是中了敵人的屬性攻擊，就有機會變成異常狀態產生不良的影響，雖然過了一會兒後便會自動解除，但亦可使用道具馬上回復正常。



勇者帕亞初期冒險指引

個案一 被病毒感染小女孩

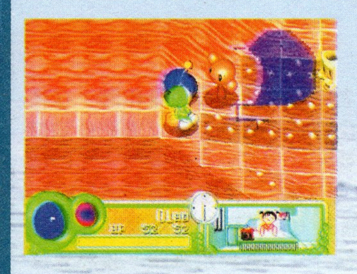
本章主角是相當年幼的小女孩松戶步，在將近暑假的日子當她和同學討論有關夏季到何處渡假時，不知為何突然暈倒了…





STEP 1─剛進入小女孩體內的帕亞向口部主人打過招呼後，便被傳送到中腦去把病菌X的所為及野心告訴帕亞，並叮囑他一定要把X趕走，及後在小腦得悉有關在旁邊藍色地板儲存進度與及可前往其他器官去的訊息。





STEP 2─和口部主人談話得知有關器官營養的事，此外亦可得到1隻免疫細胞及打通前往胃部的通道。在胃部替其主人回復過後，除可得另1隻免疫細胞外更知道X好像到了小腸去，當然若有足夠道具可替胃部主人提高營養值。

STEP 3─小腸主人說在腸盡頭藏有回復維他命用的合成藥，結果真的找到ビタミンカバー的成份單[レシピ]，而在向它報告時可得1款新的免疫細胞。接着在胃部其主人說病菌已潛往肺部，當經口腔進入肺部會發生和肺主人遊玩的事件。





STEP 4─經肺下側出口到達心臟，和心臟主人談話後只要除去左右兩邊的病菌，兼且拾取右心室裏的ミネラルカバー便可。跟着到胃部向它注入養份可得免疫細胞，從其情報到口腔去發現X已跑掉，結果口部主人將進化和合成藥的資料道出。

STEP 5─在胃部其主人說X已跑到肺去，結果經口前往肺時發現肺部主人相當疲弱，根據其提示可取下右肺內的脂肪酸回復藥。接着在心臟可取得新的免疫細胞好中球，這時開始應盡快收集營養道具以替各器官進行回復。



STEP 6─回到口部時其主人除提及有關製造合成藥之事外，它叫帕亞快點到中腦去，而當經過小腦時它教帕亞可用「維他命＋礦物質＋？」來實行進化。在中腦可取得胃部有事發生的情報，臨出發前途經口腔會發現帕亞回復HP用的オロナミンC。





STEP 7─在胃部其主人會將一件碎片交給帕亞，同時間X的手下（中頭目）會出現加以阻撓，將它擊倒後胃會告之需要快過X集齊所有碎片。當返回口腔時剛才病菌的兄長為替親弟報仇而襲擊帕亞，勝出的話可得另一枚碎片及藥的成份單。



STEP 8─口腔主人說過心臟目前相當危險，果然在那兒有病菌脅持着心臟，它威脅帕亞要把所有碎片交出，帕亞當然堅決不肯[渡さない]，敵人無法得呈唯有使用武力，將它打敗便能取得全部的碎片，拼起來發現竟然是一個胃部的樣子。



STEP 9─既然知道X的目標是胃部，帕亞於是火速到那裏去，結果真的找到X出沒，X已知行動失敗於是馬上撤退，亦即表示醫治好小妹妹的病情，能夠讓她出院回家和父母共享天倫樂。

個案二 目標成為萬人迷的高中生

患者宝田秀人是一名頗為俊朗的男高中生，他與友人正比賽到底誰能獲得較多情信，一個月後不知為何他在女朋友的身旁暈倒了…





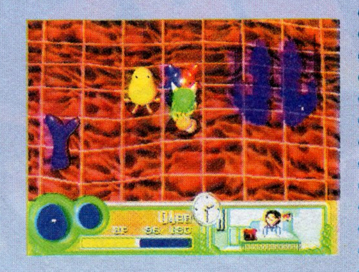


STEP 1─初來埗到的帕亞首先和口腔主人打招呼，看看現時情況到底怎樣，原來經上次小妹妹一役帕亞開始變得有名氣起來。接着答應過中腦清除X的請求後，返回口腔時主人說這次可通往的器官比上次增多了，分別是肝臟、腎臟和膀胱。



STEP 2→在胃部竟然重遇手下敗將，原來這是X所幹的好事，病菌把大量病毒撒下後便逃之夭夭，這時胃部主人請求帕亞替它消除胃內所有敵人，全數解決後胃部主人會再次出現，並將治療胃用合成藥的成份單送出作為報酬。

STEP 3→由胃的情報得知X正對膀胱不利，帕亞於是由口腔經肺直往左心室去，除了在肺部可和其主人進行遊玩事件外，在心臟主人告知不用擔心它的安危，因為現在有一隻免疫細胞正全力負責守衛工作，帕亞聽後便從下方的傳送口離開。





STEP 4→由於沒有渠道能直達膀胱，唯有先經腎臟[じん臓]再往那兒去，原來X早已把這裏搞得一塌胡塗，先答應膀胱清除器官內所有病菌，完成任務可得到膀胱藥的成份單，後來回到口腔替受到感染的它解決全部病菌亦能得到成份單。

STEP 5→在通往小腸途中可先於胃部得到新的免疫細胞，而小腸主人亦要求帕亞替它清除器官內所有病菌。及後到肺部時發現有免疫細胞被中頭目病菌追捕着，只要答應幫助它便能暫時趕走敵人，不過卻更令人擔心在心臟那邊免疫細胞的能力⋯





STEP 6→在心臟其主人說X已朝着肝臟方向進發，而當到達肝臟時它請求帕亞除掉所有病菌，完成委托後除可得到合成藥的成份單外亦會被通知X已到達胃部；留意左邊的保險庫是讓玩者將暫時不用的營養道具收藏起來。

STEP 7→在前往胃部的途中帕亞於口腔遇到敵人的來襲，戰勝後可得到一塊碎片與及合成藥的成份單，及後在胃部取得另一塊之際再次出現強敵，注意若不慎被圍攻時必定要使用道具協助解圍，擊倒敵人可以獲得藥的成份單。



STEP 8→胃部主人曾提及過X應該到了腎臟，於是便馬上經心臟出發，可是卻在那兒亦聽到肝臟有事，結果在肝臟並沒有大發現，反而在右邊腎臟其主人要求替它清除病菌，就在完成任務領取報酬時突然聽到心臟大叫起來，於是馬上動身出發。





STEP 9→到達心臟後發現有蜘蛛偷去了碎片，消滅它後便能取回，這時誓要搶回碎片的頭目出現，幹掉它心臟主人說中腦要找帕亞。回到中腦時它表示小腸有事，帕亞於是馬上過去看看，連續解決100隻病菌便可得到碎片。

STEP 10→幾經調查得知肺部有病菌作惡，只要把敵人消滅就能獲得最後一塊碎片，從其形狀看來應是心臟的樣子，最後果然在心臟找到X，在擊退它的同時亦代表替患者治療至康復，令秀人更懂得珍惜他的女朋友。



個案三 被火熱煎熬的雪人

這次的主角換了成為另一個「人」，在某地所舉行的堆雪人比賽裏，於比賽前一天其中一個雪人竟然會染起病來⋯





STEP 1→甫一進入雪人體內，帕亞發現地面上有很多維他命C和乳糖，和口腔談話傳送至中腦時得知明天便舉行堆雪人比賽，但其體內卻有很多病菌令它漸漸溶化，為幫助雪人能過渡至限定時間下午一時正，於是答應替它消滅體內的病菌。





STEP 2→由於雪人體內的病菌數量超多，加上火熱般的敵人實力很強，故此需要借助大量道具協助，除了加速外最重要的當然是以乳糖來快速清除地面上的病菌，只要動作夠快就不難通過此關，雪人因為沒有溶化所以能順利獲得金賞。

AD 製造商：SNK 推出日期：已推出 AD/FIG/2P 基板：MVS 容量：683M

THE KING OF FIGHTERS '98

DREAM MATCH NEVER ENDS

（海外版：THE KING OF FIGHTERS'98~THE SLUGFEST）

文：天草四郎 時貞

選擇勝利動作

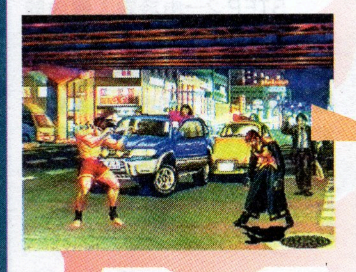
在擊倒對手的時候，只要大家緊按ABCD任何一個掣，就可自由選擇四個勝利動作了。

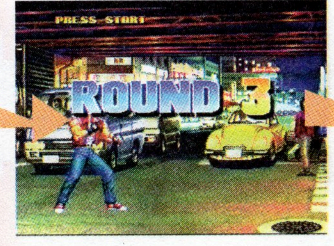


特別隱藏人物出現

遊戲中原來是有兩位特別的人物會出現的，大家只要依照下列的方法，就可以看見他們了，可惜......

STEP I) 於日本街道的一版；
STEP II) 隊中要有蔡 寶奇；
STEP III) 蔡 寶奇要在第三ROUND中的30秒以內用必殺技KO對手，但不能PERFECT；
STEP IV) 勝利後要用C掣的勝利動作；
STEP V) TAKESHI與MIKA會一同出現。









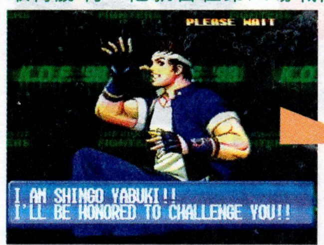
矢吹 真吾挑機事件簿>>>

大知道大家有否與電腦的矢吹 真吾對戰過呢？配在就為大家說出他的挑條件吧！

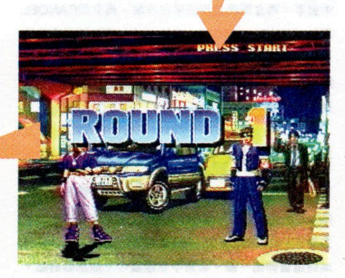
I) 於第三場戰鬥後，取得有一共10萬分以上，他就會在第四場戰鬥中出現。

II) 於第四場戰鬥後，取得有一共10萬分以上，而且要有最少1次PERFECT，他就會在第五場戰鬥中出現。

III) 於第五場戰鬥後，要以第一隻打三隻的狀態取得勝利，他就會在第六場戰鬥中出現。







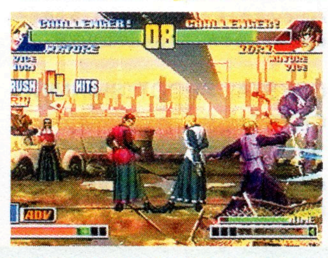




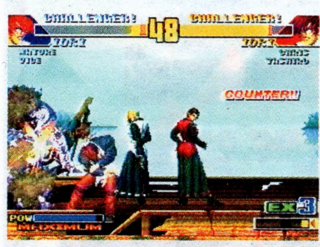
相信大家都知道，只要大家能夠COUNTER到對手的攻擊，就可以在空中追打多一下攻擊，不過原來追打時間，亦是有所限制的，若大家趕不及去追打的話，這就很可能會追打不能。



◆MATURE用ELBOW KNEE TEARS成功COUNTER到對手的攻擊後；



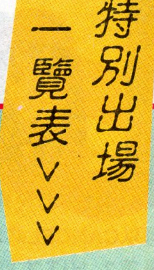
◆只要趕快使出任何攻擊，就可以立即追打多一下。



◆但若果八神　庵用鬼燒在空中COUNTER到對手的攻擊；



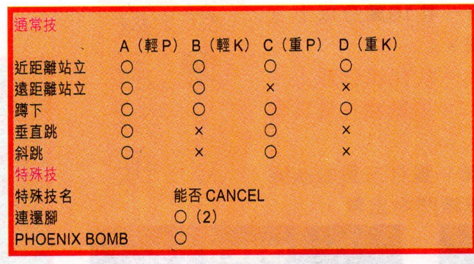
◆是不能用禁千貳百拾壹式．八稚女追打的，可能是對手吹飛得太高吧



草薙 京vs八神 庵
草薙京vs二階堂 紅丸
草薙 京vs大門 五郎
二階堂 紅丸vs所有女性角色
TERRY BOGARD vs ANDY BOGARD
ANDY BOGARD vs不知火舞
東丈vs KING
坂崎 獠vs KING
ROBERT GARCIA vs椎 拳崇
LEONA vs CLARK STEEL
LEONA vs HEIDERN
LEONA vs八神 庵
LEONA vs天真頑皮角色(東丈／坂崎 由里／RALF JONES／麻宮 雅典娜／椎 拳崇／蔡 寶奇／矢吹 真吾)
RALF JONES vs CLARK STEEL
麻宮 雅典娜vs鎮 元齋
椎 拳崇vs 麻宮 雅典娜
鎮 元齋vs椎 拳崇
神樂 千鶴vs草薙 京
神樂 千鶴vs八神 庵
神樂 千鶴vs大蛇一族(MATURE／VICE／山崎 龍二／七枷 社／SHERMIE／CHRIS／RUGAL BERNSTEIN)
金 家藩vs陳 國漢
金 家藩vs蔡 寶奇
金 家藩vs所有惡人
陳國漢vs蔡 寶奇
七枷 社vs八神 庵
SHERMIE vs七枷 社
SHERMIE vs美男子(草薙 京／二階堂 紅丸／TERRY BOGARD／ANDY BOGARD／東丈／ROBERT GARCIA／金 家藩／八神 庵)
CHRIS vs七枷 社
CHRIS vs SHERMIE
山崎 龍二vs大蛇隊(七枷 社／SHERMIE／CHRIS)
BLUE MARY vs TERRY BOGARD
BILLY KANE vs八神 庵
MATURE vs RUGAL BERNSTEIN
VICE vs草薙 柴舟
HEIDERN vs RALF JONES
HEIDERN vs CLARK STEEL
HEIDERN vs RUGAL BERNSTEIN
坂崎 拓馬vs龍虎之拳隊(坂崎 獠／ROBERT GARCIA／坂崎 由里)
草薙 柴舟vs草薙 京
草薙 柴舟vs RUGAL BERNSTEIN
HEAVY D ! vs LUCKY GLAUBER
LUCKY GLAUBER vs BRIAN BATTLER
BRIAN BATTLER vs HEAVY D !
矢吹 真吾vs 草薙 京
RUGAL BERNSTEIN vs CHRIS

「朝霞之前奏曲」~麻宮 雅典娜（ATHENA ASAMIYA）

CANCEL 表



通常技	A（輕P）	B（輕K）	C（重P）	D（重K）
近距離站立	○	○	○	○
遠距離站立	○	○	×	×
蹲下	○	○	○	○
垂直跳	○	×	○	×
斜跳	○	×	○	×

特殊技名	能否 CANCEL
連還腳	○（2）
PHOENIX BOMB	○



◆超重擊



◆空中超重擊

【註：○代表可以CANCEL必殺技及超必殺技／×代表不可以CANCEL必殺技／(1)代表第1 HIT才可CANCEL／(2)代表第2 HIT才可CANCEL／(1&2)代表第1及2 HIT皆可CANCEL／(連)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後可CANCEL／(連1)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1 HIT可CANCEL／(連2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第2 HIT可CANCEL／(連1&2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1及2 HIT可CANCEL／(特)這一下空中攻擊可以CANCEL空中特殊技】

招式簡介

連還腳(→+B)： 這是一招出招快的特殊技，在近身時有一共2 HITS之多，而今集中這一招的第2 HIT還可以CANCEL空中必殺技或超必殺技，所以實用程度十分高，尤其是在對手近版邊時，大家可以倚靠這一招作出猛烈的攻勢。

PHOENIX BOMB(空中↓+B)： 攻擊判定十分大的一招空中特殊技；特點是當一擊中對手時會立即朝後方彈開，雖然對手是有機會反擊，不過大家亦可以在擊中對手時CANCEL PHOENIX ARROW，取回進攻的有利位置。還有，由於這一招的攻擊判定十分大，所以對一些愛用對空技的對手會十分有效。

PSYCHO BALL ATTACK(↓↙←+A／C)： 一招飛道具技攻擊，不過飛行速度比較慢，牽制對手非常有用，尤其是當對手想在遠距離跳過來的時候，的確十分有效。而且在一定距離使用輕PSYCHO BALL ATTACK後，可以立即使用PSYCHIC TELEPORT或SUPER PSYCHIC THROUGH令對手不能擋格，特別在與對手相若較遠距離時用A掣使出這一招，再立即用重PSYCHIC TELEPORT，這麼飛道具除了變成防禦不能之外，大家亦可以立即用近距離站立C去接駁接續技，又或者立即用一些出招快的招式(如PSYCHO SWORD及SHINNING CRYSTAL BIT等等)，都可以成為一招實用的連續技。總括而言，利用這招的確可以在戰術上有更多變化，所以這一招絕對要多一些使用。





PSYCHO SWORD(→↓↘+A／C)： 這是一招可作對空對地的招式，比起《'97》來說，今集的這一招無敵時間的確長了很多，所以用作對空的確是比以往更為有效。大家要注意的，就是使用時還是以B掣使出比較好，因為不論是以B或D掣攻擊，HIT數及威力都一樣，而且用B掣使出的話，落地的時間較快，可以在擊中對手後快一點去重組攻勢，就算對手擋了，亦會減低被反擊的機會，所以用B掣使出比較好。

空中PSYCHO SWORD(空中→↓↘+A／C)： 雖然這一招的無敵時間亦十分長，性質與PSYCHO SWORD一模一樣，不過由於在空振後十分容易受到反擊(尤其是C掣使出)，而且對一些愛用小跳躍進攻的對手不太有效，所以大家最佳的使用方法，可算是在連還腳擊中對手後使出了。

PSYCHO REFLECTOR(↓↙←+B)： 使出時會快速地向前方張開一個防護盾，除了可以攻擊對手之外，還可以反彈對手的遠程飛行道具，不過由於攻擊距離就實在太近了，所以一空振的話，是十分容易被反擊；但大家若用作截擊對手的前緊急迴避亦是一個十分好的方法。

ｖPSYCHO REFLECTOR(↓↙←+D)： 這一招與PSYCHO REFLECTOR的性質十分相似，因為這一招同樣是可以反彈飛道具，不過ｖPSYCHO REFLECTOR的出招時間較長，但是攻擊距離遠，威力還比PSYCHO REFLECTOR高一點，所以大家可以在SUPER PSYCHIC THROUGH得手後使出。

PSYCHIC TELEPORT(↓↘→+B／D)： 沒有攻擊判定但可作轉移位置的必殺移動技，B掣使出的位置會較近，D掣使出的會較遠，不過在轉移的時候是可以被對手擊中的；但大家可以在對手擋格時CANCEL這一招來閃到對手的背後，作突襲之用，若是對手在版邊的話，還可作擾敵作用，之後再立即使出SUPER PSYCHIC THROUGH這一招無敵時間長的必殺投技的話，就可以爭取更多攻勢！多些配合連還腳與這一招去進攻的話，可算是雅典娜的對戰要點之一。

SUPER PSYCHIC THROUGH(近敵時←↙↓↘→+A／C)： 近身必殺投技，成功後可以將對手拋起，然後大家可以用各種通常技、必殺技或超必殺技攻擊。不過有數點要大家留意的，就是《'97》中可以用C掣CANCEL的這一招，於《'98》內是不可能了，因為這一招可成功的距離近了，若大家要以通常技使出的話，亦可以用B掣CANCEL這一招作為連續技。另外，《'97》時在拋上上空時對手會扣能源，不過今作是要待對手跌落地上才會扣能源，所以在成功時用一些較強的攻擊追打才比較實際，因為在跌下扣能源的一下威力亦算不俗，所以若不是駁超必殺技的話，還是待對手跌下，在地上用PSYCHIC TELEPORT儲一下氣比較好。大家亦可以在對手近版邊的時候，用這一招擊中對手，再立即跳起用通常技攻擊，再立即CANCEL輕PHOENIX ARROW，在落地的一瞬立即再使用這一招，就算對手在地上作任何攻擊亦不能破解，除非對手跳起吧，否則這一個進攻方式的安全性是十分高。

PHOENIX ARROW(空中↓↙←+B／D)： 這是一招在空中使出的必殺技，用B掣使出，就只會在空中向斜下方轉下，若以D掣使出，除了攻擊距離較遠之外，在落地時還會伸出一腳。若對手在版邊中了連還腳的話，大家是可以立即CANCEL這一招來攻擊對手，作猛烈進攻的實用連續技。當然大家亦不要忽略在SUPER PSYCHIC THROUGH得手後，跳起用通常技CANCEL這一招，去爭取繼續狂攻的有利位置啦！有一點要留意的，就是當對手在空中中這一招的話，大家是可以立即用SHINNING CRYSTAL BIT追打的。

SHINNING CRYSTAL BIT(→↘↓↙←→↘↓↙←+A／C，可按A+B+C+D停止)： 這一招在使出時會有兩顆水晶出現，然後圍繞着身體轉動，特點是攻擊力很高。不過若對手擋了的話，是可以輕易地在你收招時反擊，但大家亦可以在出招時同時按下A+B+C+D來停止招式。至於MAX版來說，雅典娜是有機會變成穿著泳衣的，不過這是RANDOM出現。

CRYSTAL SHOOT(SHINNING CRYSTAL BIT中↓↙←A／C，可按着掣暫時不放)： 要使出SHINNING CRYSTAL BIT後，才可以使出這一招不減超必珠的超必殺技。使出時會將圍繞身旁的水晶舉起，然後再將其投出。至於A與C的分別，就是A掣是向前投出；而C掣使出的話，水晶就會先向前，然後再向斜上移動，所以大家可以用作遠距離對空之用。若在使出時緊按住掣不放的話，便可以不立即投出水晶。最特別的一點，就是在投出水晶的一剎那，斜上方是有攻擊判定的，所以若對手在你使用這一招時跳過來的話，大家便立即放手，投出水晶。可是由於這一招的出招太過慢，所以難以作突襲之用，若對手迴避了的話，真是中門大開呢！

空中SHINNING CRYSTAL BIT(空中→↘↓↙←→↘↓↙←+A／C，可按A+B+C+D停止)： 這是SHINNING CRYSTAL BIT的空中版，大家可以在跳到對手上方時使出，這麼對一些特別愛出通常技對空的對手會十分有效。又或者在使用了SUPER PSYCHIC THROUGH後跳起使出這一招，來給對手一個巨大的傷害。

空中CRYSTAL SHOOT(空中SHINNING CRYSTAL BIT中↓↙←A／C，可按着掣暫時不放)： 這亦是CRYSTAL SHOOT的空中版，不過投出水晶的軌道，是先往斜下，然後再往斜上，而且收招比地上版為快，所以這的確是比起CRYSTAL SHOOT為好。而且若大家在一定距離的低空使用這一招的話，同樣可以立即使用PSYCHIC TELEPORT或SUPER PSYCHIC THROUGH令對手不能擋格，不過難度就十分高了，因為除了要超低空使出之外，在一落地時要立即使出到PSYCHIC TELEPORT或SUPER PSYCHIC THROUGH，所以時間的掌握的確是要很準確。

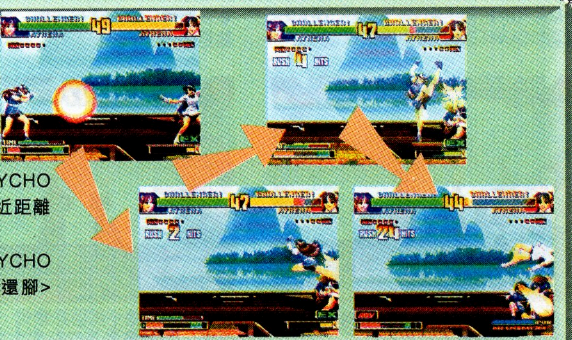
PHOENIX FANG ARROW(空中↓↘→↓↘→+B／D)： 這一招於空中才可使出的超必殺技，在對手使出飛道具時的確十分有用；使出時會在空中不停使出PHOENIX ARROW，而且若以B掣使出，攻擊距離會比較近，若以D掣使出的話，攻擊距離就會比較遠一點。要留意的一點就是若距離及位置不好的話，對手因為

較強連續技

I)「對手近版邊」跳前B＞近距離站立B＞SUPER PSYCHIC THROUGH＞PHOENIX ARROW＞SHINNING CRYSTAL BIT

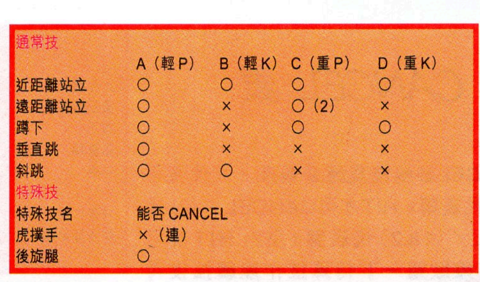
II)「對手近版邊／與對手相若一定距離」輕PSYCHO BALL ATTACK＞重PSYCHIC TELEPORT＞近距離站立C＞連還腳＞SHINNING CRYSTAL BIT

III)「對手近版邊／與對手相若一定距離」輕PSYCHO BALL ATTACK＞跳前D＞近距離站立C＞連還腳＞PHOENIX FANG ARROW(MAX版)



「飛泉發勁」～椎拳崇（SIE KENSOU）

CANCEL表



通常技	A（輕P）	B（輕K）	C（重P）	D（重K）
近距離站立	○	○	○	○
遠距離站立	○	×	○（2）	×
蹲下	○	×	○	○
垂直跳	○	×	×	×
斜跳	○	○	×	×

特殊技名	能否CANCEL
虎撲手	×（連）
後旋腿	○



◆超重擊



◆空中超重擊

【註：○代表可以CANCEL必殺技及超必殺技／×代表不可以CANCEL必殺技／(1)代表第1 HIT才可CANCEL／(2)代表第2 HIT才可CANCEL／(1&2)代表第1及2 HIT皆可CANCEL／(連)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後可CANCEL／(連1)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1 HIT可CANCEL／(連2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第2 HIT可CANCEL／(連1&2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1及2 HIT可CANCEL／(特)這一下空中攻擊可以CANCEL空中特殊技】

招式簡介

虎撲手（→+A）：一招中段特殊技，不過由於出招比較慢，所以實用性比較低。雖然在使用了較重的通常技後可以CANCEL這一招作連續攻擊，不過由於與對手的距離相隔太遠，所以就算CANCEL任何必殺技都未能作連續攻擊。

後旋腿（→+B）：這一招特殊技雖然沒有很大的特別，不過勝在出招及收招很快，而且出招後角色會向前方突進，所以這一招實在有着一定的價值；另外，雖然這一招可以CANCEL龍爪擊，不過由於龍爪擊出招太慢，所以是不能作為連續攻擊，大家要留意啊！

超球彈（↓↙←+A／C）：與麻宮 雅典娜的PSYCHO BALL ATTACK一樣，是一招飛道具技攻擊，飛行速度同樣比較慢，牽制對手非常有用，尤其是當對手想在遠距離跳過來的時候，的確十分有效。

龍顎碎（←↓↙+B／D）：在出招時會像倒立般用腳向上昇起，對空對地都可以，不過由於攻擊的距不遠，而且判定大多是朝斜上方，所以若用作對空使出會較為好，但這一招的威力的確一般，實用率的確十分低。

龍爪擊（空中↓↙←+A／C）：空中使出的必殺技，使出後角色會向斜下方攻擊。若利用A掣使出，出招會比較快；不過若用C掣使出的話，HIT數會更加多。但要留意的就是出招後硬直時間亦頗長，若對手在擋格後使出突進系超必的話，是很容易遭受反擊的，這一點大家要留意。另一點要注意的，就是這一招的出招時間較慢，以後旋腿CANCEL這一招的話，是不可以作為連續技的。雖是這樣，這一招若用作封位用的話，仍是有一定的可靠性。

龍連打（近敵時→↓↘+A／C，可連按C掣）：近身使出的打擊系必殺投技，所以對手是不能防禦這一招；在對手中招時，大家還可以連按C掣增加HIT數。當到了招式的最後一下，會將對手擊上半空，大家可以於這是使用多種通常技或必殺技追打，例如超球彈、龍顎碎、龍連牙．地龍、龍連牙．天龍及空中超重擊等等，不過筆者提議大家用龍連牙．天龍會比較好，因為只要大家待對手跌低一些才使出的話，是可以擊中對手3 HITS之多的。

龍連牙．地龍（←↙↓↘→+A）：向前方突進的必殺技，突點是攻擊距離遠，所以配合連續技使用會很不錯。不過在出招時若與對手距離較近，收招時十分容易受到重重的反擊，使用時要絕對注意。

龍連牙．天龍（←↙↓↘→+C）：雖然這一招與龍連牙．地龍十分相似，不過這一招是向斜上方攻擊，而且在一使出時的第1 HIT有GUARD時間，所以用作對空的確是十分可靠，而且威力亦比龍顎碎較佳，所以用作對空的確比龍顎碎更好。另外，大家可以在龍連打擊中對手後使用，這的確是椎拳崇十分可靠的招式之一。

仙氣發勁（近敵時↓↘→↓↘→+A／C）：在近身時才可使出的打擊系超必殺投技，所以對手是不能防禦的。這一招的特點是威力相當不俗，尤其是MAX版，所以有機會一定要立即使出；於對手一旦呆滯的時候使出，是很有機會反敗為勝！當然，作為配合通常技CANCEL使出，效果會更為好啦！另外，MAX版最有趣的一點，就是在擊中對手時會連自己也跌倒的，於那一個時間大家是可以立即受身。

神龍凄煌裂腳（↓↘→↘↓↙←+B）：先向前方突進作出攻擊，然後再昇起攻擊對手的超必殺技。由於會先向前方快速突進的關係，所以接駁連續技會十分有效。不過這一招的無敵時間不算長，所以用作截擊並不是太好，而且若攻擊一旦落空，被反擊的機會實在是太大。

神龍天舞腳（↓↘→↘↓↙←+D）：一招與神龍凄煌裂腳十分相似的超必殺技，不過這一招是先向斜前方突進攻擊，然後再昇起攻擊對手的超必殺技。由於是先向斜前方突進的關係，所以用作對空比較更為有效。同樣這一招的無敵時間不算長，所以用作截擊亦並不是太好。

吃肉饅頭（↓↙←↓↙←A／C）：一招用作回復能源的超必殺技。雖是這樣，但由於硬直時間比較耐，所以在遠距離時使出會較佳，但筆者提議大家可以於龍連牙．地龍或龍連打擊中對手後立即使用，但對手近版邊時例外！特別要注意的，就是MAX版的這一招，雖然回復速度快，不過在吃罷的時候是會扣回能源的；雖是這樣，但若在TIME UP的時候落後對手一小截能源的話，而對手又不作進攻，若立即使出這一招的話，便有機會反敗為勝，因為當過了0秒時，是不會扣回能源的。另外，若在在一定距離使用輕超球彈後立即使用這一招，是可以令對手不能擋格那一個超球彈的，就正如《97》中的一樣，不過這是否值得呢？





較強連續技

I)「MAX狀態亦可」蹲下B>蹲下A>仙氣發勁

II)「對手近版邊／MAX狀態時除蔡 寶奇、陳國漢、LUCKY、HEAVY D！、BRIAN之外的角色不能」近距離站立D>虎撲手>神龍凄煌裂腳／神龍天舞腳

III)「對手近版邊」跳前D>近距離站立D>後旋腿>仙氣發勁



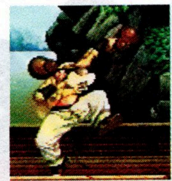
「酒天之美祿」~鎮 元齋(CHIN GENSAI)

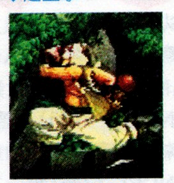
CANCEL 表

通常技	A(輕P)	B(輕K)	C(重P)	D(重K)
近距離站立	○	○	○	○(1&2)
遠距離站立	○	○	○	×
蹲下	○	×	○	×
垂直跳	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技名	能否CANCEL
醉步瓢簞襲	×

【註:○代表可以CANCEL必殺技及超必殺技/×代表不可以CANCEL必殺技/(1)代表第1 HIT才可CANCEL/(2)代表第2 HIT才可CANCEL/(1&2)代表第1及2 HIT皆可CANCEL/(連)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後可CANCEL/(連1)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1 HIT可CANCEL/(連2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第2 HIT可CANCEL/(連1&2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1及2 HIT可CANCEL/(特)這一下空中攻擊可以CANCEL空中特殊技】


◆超重擊


◆空中超重擊

招式簡介

醉步瓢簞襲(→+A):出招比較慢的中段特殊技,而且不可以CANCEL任何招式,所以這一招只是可以作為奇襲之用。

鬼醉酒(↓↘→+A/C):這是一招對空的必殺技。使出時會往斜上方噴酒,特點是出招快,所以亦算得上實用。而且這一招還可以抵消對手一些較高的普通飛道具(即是除了RUGAL的KAISER WAVE及坂崎 拓馬的霸王翔吼拳等等);這一招唯的缺點,可算是攻擊距離太近了,所以在空振後的確很容易受反擊。

瓢簞擊(↓↙←+A/C):這一招在使出時會用葫蘆向前方攻擊,特點是可以用作抵消遠程飛行道具。若以A掣使出,攻擊就只得一下;若以C掣使出,除了可以攻擊兩下之外,收招時還會輕微退後;由於這一招的攻擊距離遠,所以用較強的通常技CANCEL使出會十分有用。

柳燐蓬萊(→↓↘+A/C):一招可作對空或對地截擊的招式。以A掣使出的話,威力及HIT數雖然不及C掣,不過最大的優點就是有GUARD時間,所以用作對空的確是上佳的策略;至於利用C掣使出這一招,就只是威力增強及HIT數增多,並沒有GUARD時間。所以大家以單發使出的話,就要用A掣使出,若配合連續技攻擊的話,就用C掣使出吧!

醉管卷翁(↓↓+A/C,可按A+B+C+D停止):出招後會角色會不停搖擺,這時大家可以按下A+B+C+D來立即取消動作。雖然,這一招是沒有攻擊力,不過用A掣使出的話,下半身會呈完全無敵狀態;若用C掣使出的話,上半身就會呈完全無敵的狀態,所以大家可以用作避開對手的攻擊,然後再立即使用特定的必殺技反攻。另外,若大家在使用了近距離站立C擊中對手後,立即CANCEL這一招,然後再按A+B+C+D取消動作,在取消動作後立刻使出遠距離站立A的話,是可以作一個2 HITS的攻擊,不過由於方法太過複雜而且攻擊力太低,所以這只可以當作有趣的連續技而矣!






■A掣使出:下半身完全無敵狀態。


■C掣使出:上半身完全無敵狀態。

蝶襲鮭魚(醉管卷翁中→+A/C):在使用了醉管卷翁才可以使出的必殺技。當一使出的時候,角色會快速地呈拋物線方向躍過去,然後攻擊對手;這一招最特別的地方可算是攻擊判定極大,往往在未接近對手時就可以擊中對手,所以這一招除了可作遠距離對空之外,還可以作遠距離截擊之用。

望月醉(↓↓+B/D,使出後可拉控桿←或→作移動,按A+B+C+D可以停止):使出後角色會躺在地上,於這個時候對手除了用下段攻擊之外,是難以擊中你的。而且在使出這一招後,只要拉左右移動控桿,是可以移動躺下了的身體。

龍虵反掤(望月醉中↑+B):在使用了望月醉後才可以使出的必殺技。當一使出的時候,同樣地角色會成輕微拋物線方向躍過去,然後攻擊對手。當然除了可作遠距離對空之外,還可以作遠距離截擊之用。可惜這一招唯一的弱點,就是出招較慢了些。

鯉魚反掤(望月醉中↑+D):這亦是一招在使用了望月醉後才可以使出的必殺技,不過使出時是利用一記翻身攻擊,除了出招快之外,收招亦十分快,若在使用望月醉後,對手跳過來向你進攻的話,用作對空的確是十分可靠,不過這一招的攻擊距離太近了。

回轉的空突拳(←↙↓↘→+B/D或望月醉中→+B/D或醉管卷翁中→+B/D):這一招可以於望月醉、醉管卷翁及隨時都可以使出;特點是攻擊距離極遠而且判定十分大,適宜作截擊用途,這一招的確十分可靠呢!

轟欄炎炮(↓↘→↓↘→+A/C):使出後會不斷噴出火,特點是出招快及攻擊距離遠。以A掣使出,會朝斜上方攻擊,用作對空絕對十分可靠;若以C掣使出的話,就會向正前方噴出,若用作遠距離對空或對地截擊亦是值得信賴。就算這一招擊不中對手,對手亦難以在你收招時反擊。

轟炎招來(↓↘→↘↓↙←+A/C):雖然這一招是向前突進的超必殺技,不過在一出招時向前突進的距離的確太短,所以若用作接駁連續技使出的話,是會被對手擋格到,再遭受反擊。以A掣使出的話,攻擊距離會較短及威力會較弱;但若以C掣使出的話,攻擊距離會較遠及威力會較強。雖然這一招的威力亦十分高,不過要擊中對手恐怕會比較難,大家還是待對手空振時才使用這一招吧!

較強連續技

I)「MAX狀態亦可,但對手要近版邊,轟欄炎炮亦要是MAX版」蹲下B>蹲下A>重轟欄炎炮

II)跳前C>近距離站立D>醉管卷翁>蝶襲鮭魚

III)「對手近版邊」跳前C>近距離站立D>轟欄炎炮









「神速之巫女」~神樂 千鶴（CHIZURU KAGURA）

CANCEL表

通常技	A（輕P）	B（輕K）	C（重P）	D（重K）
近距離站立	○	○	○	○
遠距離站立	○	×	×	×
蹲下	○	×	○	○
垂直跳	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技名	能否 CANCEL
除活．錚錚	×（連）
除活．瑜瑜	○
除活．淙淙	×

【註：○代表可以CANCEL必殺技及超必殺技／×代表不可以CANCEL必殺技／(1)代表第1 HIT才可CANCEL／(2)代表第2 HIT才可CANCEL／(1&2)代表第1及2 HIT皆可CANCEL／(連)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後可CANCEL／(連1)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1 HIT可CANCEL／(連2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第2 HIT可CANCEL／(連1&2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1及2 HIT可CANCEL／(特)這一下空中攻擊可以CANCEL空中特殊技】



◆超重擊



◆空中超重擊

招式簡介

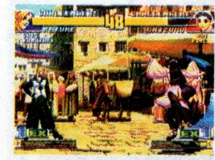
除活．錚錚（→+A）：神樂 千鶴三招新加特殊技之一，特點是這一招含有中段性質，而且出招時會輕微踏前，出招亦十分快，是一招可靠的特殊技。而且以較重的通常技CANCEL這一招後，再CANCEL必殺技作為連續技，可算是不可缺少的一環。

除活．瑜瑜（→+B）：神樂 千鶴的第二招特殊技；特點是使出時會躍前一步，再往斜上方伸出一腳，攻擊範圍除了十分遠之外，大家還可以在擊中對手時CANCEL任何必殺或超必殺技。不過由於出招比較慢，所以若以通常技CANCEL這一招，是不可以作連續攻擊的。

除活．淙淙（↘+B）：神樂 千鶴第三招特殊技；使出時角色會在地上滑行一定距離，大家可以用作對空或避過對手遠距離飛行道具。若在對手起上時或作對空用途時擊中對手，大家是可以立即再用蹲下重拳來作連續攻擊。



百活．天神之理（→↓↘+A／C）：對空的必殺技，對地亦十分有用。利用A掣使出的話，昇起的攻擊就只是自己的假身，特點是攻擊距離遠；利用C使出的話，昇起的攻擊就變成自己的真身，攻擊距離較近，不過無敵時間就比A掣為長。就這一個原因，若對手擋格了這一招的輕版，亦難以作出反擊，但若是重版的話，就十分容易被反擊了。至於用作迴避對手較快的飛道具，就要用C掣來迴避了。



貳百拾貳活．神速之祝詞（→↘↓↙←+A／B／C／D）：用分身向前方突進攻擊，使出時若按連按掣數下，攻擊位置就會不同；若使用A或C掣使出，就會向前方衝出去，再朝上方出一拳；若使用B或D掣使出，就會向前方蹲低身子衝出去，再朝對手的下半身攻擊。若用A或B掣使出，攻擊的就會是自己的假身；利用C或D掣使出的話，攻擊就變成自己的真身。若以A或C掣使出而又擊中對手的話，是可以立即使用任何通常技或出招快的必殺及超必殺技追打的。不過有一點大家要留意，就是對手不論攻擊你的真身假身，你都會被擊中的。若擊中對手，記得使用貳百拾貳活．神速之祝詞．天瑞追打啊！

貳百拾貳活．神速之祝詞．天瑞（神速之祝詞動作中↓↙←+A／B／C／D）：貳百拾貳活．神速之祝詞的追加攻擊必殺技。不過若你使出的是A或C掣的貳百拾貳活．神速之祝詞，那麼只可以使用A或C掣的這一招追打，使用A掣的話，就是微跳躍起的追擊，而C掣使出的話，就會是向下方攻擊，這一下還可以用作追打躺在地上的對手。相反，若你使出的是B或D掣的貳百拾貳活．神速之祝詞，那麼只可以使用B或D掣的這一招追打，使用B掣的話，就是微跳躍起的追擊，而D掣使出，就會是向下方攻擊，這一下當然一樣可以用作追打躺在地上的對手啦。

百八活．玉響之瑟音（↓↘→+A／C）：一招出招亦算比較快而且可以反彈飛道具的必殺技。以A掣使出，就可以立即向斜下方向攻擊；若用C掣使出的話，就會先轉身，再向對手攻擊，在轉身時會有少段無敵時間，而且攻擊亦變成中段。至於反彈飛道具的定義，就是以對付一些離開身體的飛道具為準，亦即是說，鎮元齋的轟欄炎炮可以反彈，但HEAVY D！的D.MAGNUM就不可以了。



貳百拾貳活 乙式．頂門之一針（↓↓+A／B／C／D）：與貳百拾貳活．神速之祝詞極之相似，大家可以兩招交替使用；使出時會放出一個分身，分身會輕微躍起，然後在空中向下方攻擊。A或B掣使出的話，攻擊的距離就會較近；至於C或D掣使出，攻擊的距離就會較遠。A或C掣使出，攻擊的就會是假身；若B或D掣使出，攻擊的就會是真身。這一招雖然是可以作遠距離攻擊，不過由於攻擊判定比起《'97》中弱了許多，所以千萬不要過份濫用。同樣地，若對手不論攻擊你的真身假身，你都會被擊中的。

裏面八拾伍活．零技之礎（↓↙←↙↓↘→A／C）：這一招在《'98》中，比起《'97》的確有用得很，因為若大家利用A掣使出，出招就會十分快，所以大家可以配合連續技使用，尤其是利用蹲下B>蹲下A來CANCEL這一招。不可不提的，就是若對手中了這一招的話，全身除了閃出藍光之外，在一定時間是不可以使出任何特殊技、必殺技及超必殺技，所以大家於有機會的時候，一定要令對手中這一招啊！這麼在戰鬥時會比較有利。但要注意的一點，就是MAX版是沒有出招較快的版本的，不論你是否用A掣使出；但是施放出的一下光球，攻擊範圍的確十分大。另外，大家可以嘗試利用這一招作對空，由於收招不算太慢，就算對手趕得及落地擋格，亦不太危險。

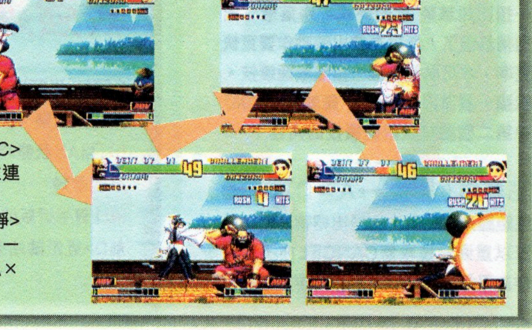
裏面壹活．三籟之布陣（↓↘→↓↘→+B／D）：一招會放出一個不斷攻擊分身的超必殺技，D掣使出的話出招時間是會快一點點的；使出詰一招後，除了分身會不停攻擊之外，你的真身亦可以行動，所以大家可以在分身擊中對手時上前追加攻擊；不過於分身未消失之前，你是不可以使用任何特殊技、必殺技及超必殺技，而且若對手攻擊你的分身，你都會被擊中，分身亦隨之立即消失。在分身消失之前，會有一下強光爆出，若對手中了這一下，是會被轟飛的；但若對手沒有中這一下的話，他是可以立即行動的。在MAX版來說，除了分身的攻擊多了之外，在最後爆出閃光的一下若擊中對手，於對手吹飛時是可以立即作通常技追打，在這一個時候大家最好的攻擊方法，可算是地上或空中的超重擊了！

較強連續技

I)「對手近版邊」跳前D>近距離站立D>除活．錚錚>貳百拾貳活．神速之祝詞（用A掣使出並連按）>百活．天神之理

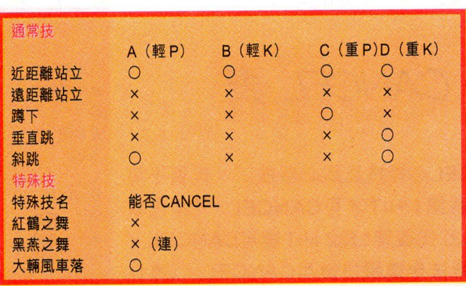
II)「對手近版邊／對手於起上時或以對空形式使用除活．淙淙／MAX狀態不可」除活．淙淙>蹲下C>除活．錚錚>貳百拾貳活．神速之祝詞（用A掣使出並連按）>輕裏面八拾伍活．零技之礎

III)「MAX狀態不可」跳前D>近距離站立D>除活．錚錚>重裏面壹活．三籟之布陣（不要讓對手中爆出閃光的一下，大家可以跳到對手的後方將他推後一點）>蹲下A×3>輕裏面八拾伍活．零技之礎



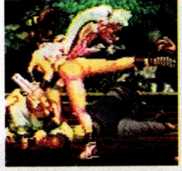
「魅惑之女忍法帖」~不知火 舞(MAI SHIRANUI)

CANCEL 表



通常技	A(輕P)	B(輕K)	C(重P)	D(重K)
近距離站立	○	○	○	○
遠距離站立	×	×	×	×
蹲下	×	×	○	×
垂直跳	×	×	×	○
斜跳	○	×	×	○

特殊技名	能否 CANCEL
紅鶴之舞	×
黑燕之舞	×(連)
大輔風車落	○



◆超重擊



◆空中超重擊

【註：○代表可以CANCEL必殺技及超必殺技／×代表不可以CANCEL必殺技／(1)代表第1 HIT才可CANCEL／(2)代表第2 HIT才可CANCEL／(1&2)代表第1及2 HIT皆可CANCEL／(連)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後可CANCEL／(連1)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1 HIT可CANCEL／(連2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第2 HIT可CANCEL／(連1&2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1及2 HIT可CANCEL／(特)這一下空中攻擊可以CANCEL空中特殊技】

招式簡介

紅鶴之舞(↘+B)：這一招特殊技的特點是出招快，而且還是下段攻擊，在間中使出可以得到奇襲的效果；又或者利用蹲下B>近距離站立A>紅鶴之舞這一招連續技作為常用招式，這的確是有着一定的實用價值。

黑燕之舞(→+B)：雖然這一招特殊技的出招十分慢，不過在擊中對手的時候，大家可以立即用一些出招快的通常技或必殺技作為連續攻擊(如近距離站立A、蹲下C、重龍炎舞及必殺忍蜂等等)，所以每每在用這一招偷襲成功後，都可以給對手一個連續傷害；在《98》中，這一招可算是不知火 舞的靈魂招式。

大輔風車落(空中↓+A)：一招與草薙 京的外式．奈落落十分相似的空中特殊技。對手若在空中中了這一招的話，就會立即出現DOWN狀態，若是在地上中的話就不會了。同樣地，若



以EXTRA MODE的STEP(→→)中使出這一招的話，只要不停重覆這一個動作，亦可以作出連續攻擊，不過由於這一招比起草薙 京的外式．奈落落，出招稍為慢了，所以在使出時動作要更快更準，才可以使出這一招無限連續技。就這一個原因，不知火 舞就是於《98》中第二個擁有無限連續技的角色！

花蝶扇(↓↘→+A／C)：一招遠距離飛行道具，由於出招稍為慢，就算以重通常技攻擊CANCEL亦不可以作為連續技，所以大家可用作牽制對手為主。就這一個原因，若大家在相若一定距離，用A掣使出後立即跳前攻擊的話，是有機會可以作出連續技的。

龍炎舞(↓↙←+A／C)：這一招的特點是若用C掣使出的話，攻擊判定一共有兩次出現，第一次是轉身時用手撥的一下，不過要較近身才可擊中對手；而第二次就是有火包圍着的一下，這一下除了攻擊範圍遠外，還可以抵消對手的普通型飛行道具。至於A掣使出，就只會有火尾攻擊的一下。另外，若你在對手倒下就快起身時，用火尾的臨收招時間擊中對手，大家可以立即使用通常技攻擊，再接駁強勁的連續技就可以給對手一個重創了。

必殺忍蜂(←↙↓↘→+B／D)：突進型必殺技，除了攻擊速度快的這個優點之外，收招的確有點兒慢，若對手擋了的話，被反擊的機會就十分大，所以用任何通常技CANCEL這一招作接駁連續技之用是上佳之策！若在臨收招時在空中成功COUNTER到對手的話，大家可以立即在一落地時用各種攻擊追打，這當然是包括必殺技及超必殺技了。

白鷺之舞(→↓↘+A／C)：的確是一招可攻可守的實用必殺技，因為它會不停地轉身，向對手攻擊，除了可以削到對手不少能源之外，對手還難以反擊，就算是用前緊急迴避，亦十分困難；而且由於攻擊判定包圍了上半身，所以有對手亦難以跳過，用作封位的話的確是十分可靠。不過威力不大及不能令對手防禦崩潰是唯一的弱點。

飛鼠之舞(空中↓↙←+A／C或↓儲↑+A／C，按住掣不放)：在空中向地上突擊的招式，若在遠距離突然使出的話，就或許可以截擊到對手的攻勢；不過，若對手擋了的話，亦是同樣容易被反擊，所以大家的落點，還是瞄準對手的前腳尖吧，這樣做會比較安全。若在對手步步進迫的時候，先用三角跳後再使出，用這個方法來逃走的確是不錯。當然，大家亦可以用作迴避飛道具攻擊之用。

飛翔龍炎陣(→↓↘+B／D)：使出時之會向上方昇起的必殺技，它主要是用作對空用途；至於這一招的優點，就是出招奇快及判定很大，還可以抵消一般的飛行道具，所以用作接駁連續技亦是不俗。若以B掣在一定距離使出的話，對手就算擋了亦難以連續技作出反擊。

鳳凰之舞(↓↙←↓↙←+A／C)：使出時會向上昇起，在上空中會化作一個火圈，然後再轉下來向對手攻





擊。不過這一招超必殺技出招慢，所以難作突擊之用；不過，若對手跳起中招的話，HIT數就會大大增加；而且若降下時擊中的位置是對手的背部，對手就要掉轉方向擋格。若對手在版邊，而且在空中中了此招的話，大家可以嘗試在一落地時使出輕飛翔龍炎陣追打。

超必殺忍蜂(↓↙←↙↓↘→+B／D)：出招比較快的一招突進型超必殺技，使出時全身會冒出火來，然後撞向對手，接駁連續技使出是一個很好的使用方法。而這一招最大的好處，就是威力十分大呢。

水鳥之舞(↓↘→↓↘→+A／C)：這一招超必殺技在使出時會一次過放出3把花蝶扇，大可以能夠封着對手的地上移動，就算對手想用前緊急迴避，亦得中此招的收場；不過出招時由於硬直時間較長，所以若對手突然跳過來的話，可算是中門大開呢！最重要的一點，這一招的威力實在太少了。

較強連續技

I)「對手近版邊」鳳凰之舞(空中擊中對手)>輕飛翔龍炎陣

II)「MAX狀態時對手要近版邊」黑燕之舞>蹲下C>超必殺忍蜂

III)「對手近版邊／與對手相若一定距離」輕花蝶扇>跳前D>近距離站立C>超必殺忍蜂









「泰拳魔術師」~KING

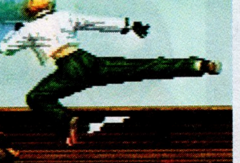


CANCEL 表

通常技	A（輕P）	B（輕K）	C（重P）	D（重K）
近距離站立	○	○	○	○（1&2）
遠距離站立	×	×	×	×
蹲下	○	×	○	×
垂直跳	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技名	能否 CANCEL
SLIDING KICK	×

【註：○代表可以CANCEL必殺技及超必殺技／×代表不可以CANCEL必殺技／(1)代表第1 HIT才可CANCEL／(2)代表第2 HIT才可CANCEL／(1&2)代表第1及2 HIT皆可CANCEL／(連)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後可CANCEL／(連1)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1 HIT可CANCEL／(連2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第2 HIT可CANCEL／(連1&2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1及2 HIT可CANCEL／(特)這一下空中攻擊可以CANCEL空中特殊技】



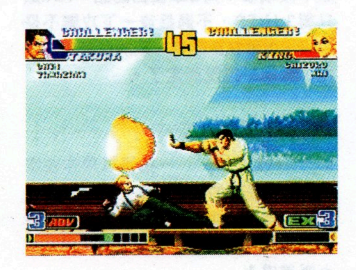
◆超重擊



◆空中超重擊

招式簡介

SLIDING KICK（↘+D）：出招同樣十分快的特殊技，特點是攻擊距離遠，而且是下段攻擊，所以有一定的距離可以有效地牽制對手的攻擊；若要用作避開特定對手的遠距離飛行道具亦可以呢！



VENOM STRIKE（↓↘→+B／D）：這是一招飛道具攻擊；用B使出的話，攻擊距離會較近；若以D使出的話，攻擊距離就會有一個畫面那麼遠。這一招可以用作避開對手的下段攻擊而作出反擊之用，不過對SLIDING系的下段攻擊側例外。

DOUBLE STRIKE（↓↘→↓↘→+B／D）：與VENOM STRIKE極為相似的一招，不同的就是會放出兩個飛行道具；若用B使出的話，第一個飛行道具的攻擊距離會較近，而第二個飛行道具就會很遠；若以D使出的話，兩個飛行道具的攻擊距離都會有一個畫面那麼遠。若在近距離以連續技使出的話，兩記飛行道具更可以作出連續的HIT數。

TRAP SHOT（→↓↘+B／D）：一招可對空亦可對空的招式，特點是出招快及出招落空時角色會向後微移，所以若用較輕的通常技CANCEL，作為接駁連續技之用絕對很好，而且這一招的攻擊力亦算可以。

TORNADO KICK（→↘↓↙←+B／D）：出招時往斜上方踢上去，是一招是主要用作對空的招式；特點是判定及威力都十分強，十分可靠！若用B掣使出，HIT數為4 HITS；若以D掣使出，就會變成6 HITS之多。大家亦可以在輕SURPRISE ROSE擊中對手後立即使出這一招，作為空中追打，不過對手要近版邊才可。

MIRAGE KICK（→↘↓↙←+A／C）：向前突進的一招舊必殺技，雖然優點是易擊中對手，不過若對手擋了的話，收招時容易被反擊是這一招的弱點，所以使用時還是以通常技CANCEL為佳。

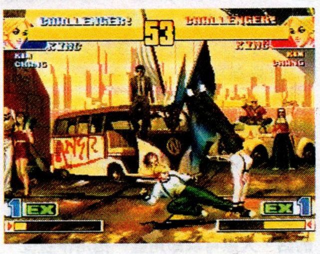
SURPRISE ROSE（→↓↘+A／C）：可用作對空及對地的必殺技，當一使出時若對手中了2 HITS的話，就會被擊至半空，然後再會被你踏下的攻擊打中。不過要絕對注意的，就是一些身型較矮的角色(如蔡寶奇



及鎮元齋等等)，是不會中你埋身使出的第2 HIT的，換句話來說，他們是不會被你的這一招擊至半空，請大家留意！

SILENT FLASH（↓↙←↓↙←+B／D）：《97》加進的新超必殺技，特點是出招快，不過若對手距離遠了，接下來的「昇腳」就可能落空，所以看準機會才使出是這一招的要訣，否則被對手反擊就無謂了。大家亦可用近距離站立D CANCEL這一招，來配以連續技使用。

ILLUSION DANCE（↓↘→↘↓↙←+B／D）：KING的舊超必殺技，使出時會向後彈，這就可以避過對手的攻擊來反攻；不過若對手擋了的話，這就很可能被反攻了，危險度極高的一招超必殺技。



較強連續技

I)「第1 HIT打對手背部／MAX狀態不可」跳前C>蹲下B>蹲下A> TRAP SHOT

II)「對手近版邊／對較矮的角色不可」跳前D>近距離站立D(第1 HIT)>輕SURPRISE ROSE> TORNADO KICK

III)跳前D>近距離站立D(第1 HIT)> SILENT FLASH



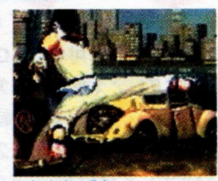
「跆拳王」~金家藩（KIM KAPHWAN）

CANCEL表

通常技	A（輕P）	B（輕K）	C（重P）	D（重K）
近距離站立	○	○	○（1）	×
遠距離站立	×	×	×	×
蹲下	○	×	○	×
垂直跳	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技名	能否CANCEL
TORA · YOPUCHAGI	○
NERICHAGI	×（連2）

【註：○代表可以CANCEL必殺技及超必殺技／×代表不可以CANCEL必殺技／(1)代表第1 HIT才可CANCEL／(2)代表第2 HIT才可CANCEL／(1&2)代表第1及2 HIT皆可CANCEL／(連)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後可CANCEL／(連1)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1 HIT可CANCEL／(連2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第2 HIT可CANCEL／(連1&2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1及2 HIT可CANCEL／(特)這一下空中攻擊可以CANCEL空中特殊技】



◆超重擊

◆空中超重擊

招式簡介

TORA · YOPUCHAGI(→+A)： 這一招特殊技雖然不是中段，不過由於出招時會金 家藩會躍起然後往前踢腿，所以在使出的時候是會呈下半身無敵的狀態，而且這一招的另一個優點，就是出招十分快，而且可以CANCEL空中必殺技或超必殺技，所以用作一定距離的突襲攻擊亦是不俗，尤其是在得手之後，立即CANCEL使出空中鳳凰腳，的確是十分有用的戰法。

NERICHAGI(→+B)： 金 家藩的一招中段性質特殊技，若對手是在站立中招的話，是會有2 HITS的攻擊，不過若對手是蹲下的話，就只會中第2 HIT的中段攻擊；可惜由於這一招出招時間比較慢，所以不能夠用通常技CANCEL這一招作連續攻擊，實在是有一點可惜呢！

飛燕斬(↓儲↑+B／D)： 一招非常實用而且十分可靠的對空的必殺技。若以D掣使出的話，大家可以在最高點時將控桿拉↓要素的方向(即↙或↓或↘)+D，這就可以使出另一招作出1 HIT追加攻擊。

天昇斬(重飛燕斬最高點時↓+D)： 重飛燕斬時的追加攻擊，雖然威力不算大，不過大家沒理由不追打對手多一下吧。另外若對手擋了重飛燕斬的話，大家可以即用這一招用作封位，令對手反擊的機會大大減低。

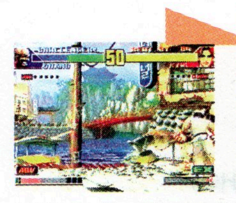
半月斬(↓↙←+B／D)： 向前方突進的必殺技招式。特點是攻擊距離遠及判定頗大，大家除了可以用作按駁連續技之外，還可以作遠距離對空。若對手在空中中了這一招而又近版邊的話，大家是可以用飛燕斬去作為空中追打的。

流星落(←儲→+B／D)： 這一招連續技的確非常實用，因為出招後先會向對手方向剷過去，這一下是是下段攻擊，然後再用躍起版踵落型的方式攻擊，所以許多時能夠令對手措手不及。但大家要留意，若對手擋了第一下後，是有機會立即出招反擊的，不過若以突襲的方式使出，收效會十分大。

飛翔腳(空中↓↘→+B／D)： 在空中用腳向斜下方踏下，除了攻擊力不俗之外，還可以作空中突擊。若對手在空中中了這一招的話，大家可以使用飛燕斬、半月斬及空砂塵作追打。但若對手在空中中這一招而又近版邊的話，除了用以上的必殺技追打之外，還可以用鳳凰腳或低空使出鳳凰天舞腳追打，大家亦可以在低空再次使出這一招，只要不停的重覆使用，就可以成為另一招無限連續技了，不過大家要注意的，就是若不停用飛翔腳踩對手的話，對手是於一定的中招次數後暈倒，這時大家只要在對手暈倒時使出較強的連續技，相信對手很快就會被你一招擊斃；這亦是《'98》中第三招發現的無限技呢！



霸氣腳(↓↓+B／D)： 這一招的特點，就是對手不可以站立擋格，就算你用一下通常技時對手擋了，你立即



CANCEL這一招而對手是站立擋格的話，亦要中這一下霸氣腳，所以這一招的確十分霸道。大家可以配合特殊技NERICHAGI及這一招來交替使用。另外，若對手使出一些貼地移動的飛道具(如八神的闇拂、RUGAL的烈風拳、MATURE的ELBOW KNEE TEARS等等)，大家可以立即使出這招，利用地上的震動氣勁來破解這一些飛道具，就算是LUCKY的DEATH BOUND亦有機會破解呢！至於霸氣腳的最大優點，就是可以在擊中對手後立即CANCEL鳳凰腳，這樣就可以給對手一個巨大的傷害。至於這一招的最大最大特點，就是當你未能使出超必殺技時，但同樣使出霸氣腳>鳳凰腳的話，這樣霸氣腳的硬直動作就會消失，大家可以於這一個時候再衝前用近距離站立C(第1 HIT)>霸氣腳>鳳凰腳，若依然未能使出鳳凰腳的話，霸氣腳的硬直動作亦會再次消失，若不斷重覆數個動作的話，這不就是一招無限技了嗎？所以金 家藩總共擁有兩招無限技，的確是十分恐怖！

空砂塵(↓儲↑+A／C)： 可以作對空對地的招式，若用作對空的話，還是不及飛燕斬好；但這一招的威力的確比飛燕斬為大，所以用作配合連續技使出吧！

三連擊(↓↙←+A／C，最多可輸入三次)： 同樣是金 家藩於《'98》中的新必殺技，而且最多可以連續輸入三次。這一招的最大特點，就是以A掣使出的話，HIT數一共有4 HITS，最後一下還是中段攻擊；而C掣使出的話，HIT數只得3 HITS，不過最後一下攻擊不是中段，但勝在距離遠。至於要使出那一招，就視乎情況而定了。

鳳凰天舞腳(空中↓↘→↘↓↙←+B／D)： 一招可以用作在空中對地上突襲的超必殺技，除了出招快之外，威力還非常不俗，若用作對付一些愛用通常技對空的對手，這一招可謂大派用場！

鳳凰腳(↓↙←↙↓↘→+B／D)： 使出時會向前方快速突進，當擊中對手時會作出一連串的亂舞攻擊，配合連續技十分可靠，尤其是在霸氣腳擊中對手後CANCEL使出，這就可以給對手一個極大的傷害。

空中鳳凰腳(空中↓↙←↙↓↘→B／D)： 這是鳳凰腳的空中版，大家可以在對手跳起時使出，作一個突襲攻擊；又或者在一定距離使用TORA · YOPUCHAGI，在一擊中對手時CANCEL這一招，給對手一個突襲重創！

較強連續技

I) 飛翔腳(擊中對手背部)>蹲下B>近距離站立C(第1 HIT)> TORA · YOPUCHAGI >空中鳳凰腳

II) 飛翔腳(擊中對手背部)>蹲下B>近距離站立C(第1 HIT)>霸氣腳>鳳凰腳

III)「MAX狀態中不可／ADVANCED MODE專用」霸氣腳>近距離站立C(第1 HIT)> TORA · YOPUCHAGI >空中鳳凰腳









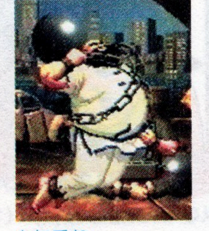
「壓殺魔人」~陳國漢（CHANG KOEHAN）

CANCEL 表

通常技	A（輕P）	B（輕K）	C（重P）	D（重K）
近距離站立	○	○	×	○
遠距離站立	○	○	×	×
蹲下	○	○	○	○
垂直跳	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技名	能否 CANCEL
蝶逃	×

【註：○代表可以CANCEL必殺技及超必殺技／×代表不可以CANCEL必殺技／(1)代表第1 HIT才可CANCEL／(2)代表第2 HIT才可CANCEL／(1&2)代表第1及2 HIT皆可CANCEL／(連)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後可CANCEL／(連1)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1 HIT可CANCEL／(連2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第2 HIT可CANCEL／(連1&2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1及2 HIT可CANCEL／(特)這一下空中攻擊可以CANCEL空中特殊技】


◆超重擊

◆空中超重擊

招式簡介

蝶逃（↘+A）：出招同樣十分快的特殊技，特點是攻擊距離遠，而且是下段攻擊，所以有一定的距離可以有效地牽制對手的攻擊；若要用作避開特定對手的遠距離飛行道具亦可以。

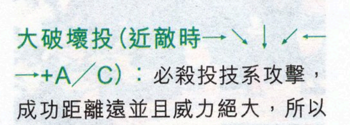


鐵球粉碎擊（←儲→+A／C）：使出時出招雖然比較慢，不過這一招必殺技的威力及攻擊判定都十分大，而且攻擊距離十分遠，所以在一定距離使出的話，可以用作截擊對手及牽制對手。另外，若利用C掣使出的話，於儲着勁放出前，身體是有GUARD時間出現的，而且持續時間還很長呢！



鐵球大回轉（A／C掣連按，使出後拉控桿←或→可以將身體移動，若在使出後同時按下A+B+C+D可以停止）：這一招必殺技在使出後，會將鐵球於頭上不斷旋迴，除了攻擊力相當大外，還可以破對手的遠程飛道具，大家亦可以用作對空呢！另外，在使出後只要拉控桿的←或→方向，是可以一面出招、一面移動的；若同時按下A+B+C+D，亦可以將招式停止。至於這一招的另一個用途，可說是用作儲氣了，只要大家同時連按A+B+C+D，就可以於一出招時立即收招，這麼，大家可以在對手倒下時儲到較多的氣。

鐵球飛燕斬（↓儲↑+B／D）：對空的必殺技，與金家藩的飛燕斬十分相似。不過這一招的特點，就是在昇起及降下的時間，都分別會有兩次攻擊判定出現，所以就算對手擋了第一下，若他想走過來反擊的話，是有機會中降下的攻擊。就這一個原因，若對手跳過來的話，大家要把握機會使出這一招。



大破壞投（近敵時→↘↓↙←→+A／C）：必殺投技系攻擊，成功距離遠並且威力絕大，所以大家要常常找機會使出；以蹲下重拳CANCEL作為連續技亦可。但要留意的，就是若距離不夠近的話，是會有失敗動作的。





鐵球大暴走（↓↘→↘↓↙←+A／C）：向前突進的超必殺系亂舞技；特點是出招的無敵時間很長，就算對手擋了，角色是會出現一個超重擊的動作，若對手在那一個時候想反擊，大家是可以倚靠着這一個動的特長無敵時間，來立即應付想反擊的對手。威力除了極大之外，若擊中對手後，最後的1 HIT是會RANDOM出現七個不同動作，包括類似前緊急迴避、類似蝶逃、類似鐵球飛燕斬降下、類似鐵球飛燕斬昇起、類似鐵球大壓殺降下的一下、類似超重擊及類似輕腳的FINISH，若最後的動作是向前方伸出一腳而對手又近版邊的話，大家可以立即使出鐵球大壓殺來追加一下攻擊。

鐵球大壓殺（↓↘→↓↘→+A／C）：就像一個氣球向天上一飛衝天般的超必殺技。特別的地方是於飛上天後降下的一下，因為這一下是中段攻擊，大家記得用站立擋格來防禦啊！若是MAX狀態的話，若用飛上空中的一下作對空，這麼對手倒在地上時應可中你跌下的第2下攻擊，亦即是說降下的第2 HIT是會有追打用途；不過最有趣的是，當MAX版跌下地上後反彈的一下，是有GUARD時間的，但究竟有何用呢？相信只是不怕對手立即攻擊罷了。

較強連續技

I）跳前D>蹲下A>輕鐵球大壓殺

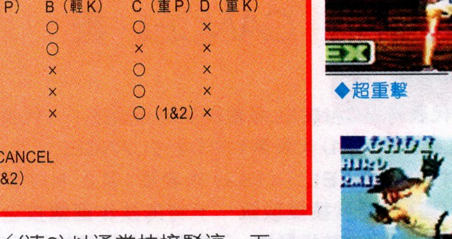
II）「MAX狀態中不可」近距離站立B>蹲下A>輕鐵球大壓殺

III）「對手於比較近版邊的位置」鐵球大暴走（要類似輕腳FINISH）>輕鐵球大壓殺



「韓國・囚禁・惡夢」~蔡 寶奇（CHOI BOUNGE）

CANCEL表



通常技	A（輕P）	B（輕K）	C（重P）	D（重K）
近距離站立	○	○	○	×
遠距離站立	×	○	×	×
蹲下	○	×	○	×
垂直跳	×	×	○	×
斜跳	×	×	○（1&2）	×

特殊技名	能否CANCEL
二段斬	○（1&2）
通魔蹴	×

【註：○代表可以CANCEL必殺技及超必殺技／×代表不可以CANCEL必殺技／(1)代表第1 HIT才可CANCEL／(2)代表第2 HIT才可CANCEL／(1&2)代表第1及2 HIT皆可CANCEL／(連)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後可CANCEL／(連1)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1 HIT可CANCEL／(連2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第2 HIT可CANCEL／(連1&2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1及2 HIT可CANCEL／(特)這一下空中攻擊可以CANCEL空中特殊技】

◆超重擊



◆空中超重擊

招式簡介

二段斬（→+A）：這是一招出招十分慢的特殊技，使出時蔡 寶奇會向前滾，然後再向前方連爪兩下，若對手中了第2 HIT攻擊的話，就會成DOWN狀態，所以大家若要CANCEL必殺技的話，還是在第1 HIT CANCEL為佳。

通魔蹴（→+B）：看似是中段的特殊技，不過這並不是中段攻擊；特點是出招快，收招快，大家可以在擊中對手時使出鳳凰腳等出招快的招式作為連續技。而且這一招使出時角色是會作輕微前進，所以大家還可以作一定距離的截擊，爭取戰鬥的有利位置。



龍卷疾風斬（↓儲↑+A／C）：看似對空的招式，但若真的用作對空的話，筆者並不贊同了，因為許多時會相殺的關係，所以配合連續技使出會比較好，特別是當迫對手到較近版邊時，對手會被擊中許多HIT呢（但太過近版邊的話加的HIT數只是少許）。

飛翔空裂斬（↓儲↑+B／D，緊按着掣後攻擊）：它可以用作空中攻擊。用B掣使出會於跳至版邊再向斜下攻擊，D掣使出則會於跳至版邊後向前方直刺。若第一擊得手而對手滯空的話，擊中了4 HIT後可立即用龍卷疾風斬追擊。除此之外，使用它來迴避對手的攻擊作加POW之用亦是相當有趣。

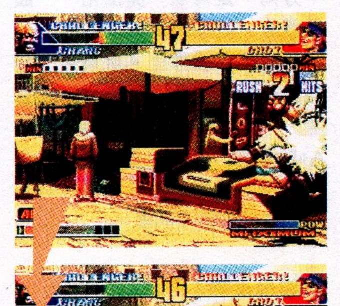
旋風飛猿刺突（←儲→+B／D）：這一招的攻擊方式與飛翔空裂斬的攻擊方式差不多一樣，只不過出招的方式是在地上開始罷了。同樣若對手跳過來的話，用這一招在空中擊中對手，可以立即用龍卷疾風斬追擊。若對手想在擋格你的一下攻擊後反擊的話，你可以選擇攻擊了一下後用方向轉換轉另一個方向離開，例如往後走或斜上方走，然後再朝對方再攻擊，若能夠活用這一招的話，對手可以被你玩弄於股掌之中。

疾走飛翔斬（←儲→+A／C）：它是向前突進的攻擊，若在一定的距離使出的話，對手可能會不慎中招；但由於虛位實在太大，所以筆者此並不提倡大家使用這一招；不過若你與對手正在作埋身戰的話，你亦可以倚靠這一招的無敵時間，閃避對手的攻擊而突圍。若以A掣使出，可以跑半個多畫面；若以C掣使出，就可以跑一個多畫面。

回轉飛猿斬（↓↙←+A／C）：使出時會轉動身體，並且給對手一個巨大傷害，的確十分有用。不過小心某一些對手在中招後向你反擊啊。

奇襲飛猿突（回轉飛翔斬中未擊中對手時按A／C）：若使用回轉飛猿斬時未擊中對手，就可以立即使用這一招，向對手作出一個奇襲！又或者用C掣來作躍過對手的飛道具反擊。

飛翔腳（空中↓↘→+B／D）：這一招的確是蔡 寶奇的絕技之一，無論用小跳或大跳使用，或者彈牆跳到上空用都十分不俗，尤其是踩對手的前方或背脊，這對於一些對空技都十分湊效。不過今集依然一樣，在落地的一刻會有虛位，所以若對手有必殺投的話很可能會慘被反擊。與阿金一樣，當對手在版邊並且在空中中了這一招，同樣可以立即跳起再次使出這一招，只要不停重覆，就可以把對手踩至暈倒，這亦是《98》中的第五招無限技！







方向轉換（飛翔空裂斬或旋風飛猿刺突中拉方向桿按任何掣）：飛翔空裂斬或旋風飛猿刺突中使出的招式，可以用來在空中追打對手，又或者在空中繞敵。

真！超絕龍卷真空斬（→↘↓↙←→↘↓↙←+A／C）：出招後會有巨風圍繞着全身，但出招需要時間，而且招式於終結的時候會有十分大的虛位，作為對空的話並不安全，但出招後可以利用拉控桿的←→作移動，所以還是作為「削」對手能源比較好。至於MAX版，若對手在版邊中招的話，是可以給予對手一共3 HITS的重創。

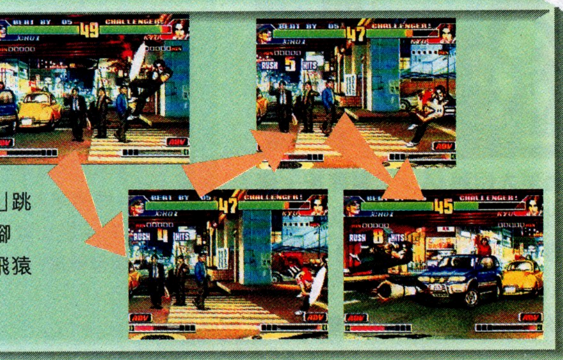
鳳凰腳（↓↘→↘↓↙←+B／D）：性質當然是向前突進系的亂舞技啦，不過唯一與金 家藩不同的，就是依然在空中不能使出；但若配合站立B掣或者通魔蹴擊中對手後於一落地時使出，就可以給對手一個重創，所以大家要好好把握這一些機會去使出這一招。不過由於這一招的無敵時間不長，所以用作對空並不可靠呢！

較強連續技

I）跳前C>蹲下C>通魔蹴>鳳凰腳

II）「MAX狀態中不可／對蔡 寶奇、陳 國漢、LUCKY、HEAVY D！、BRIAN可以不近版邊，但第1&2 HIT要打對手背部」跳前C>蹲下C>通魔蹴>遠距離站立B>鳳凰腳

III）「對手要較近版邊」飛翔空裂斬或旋風飛猿刺突×4（空中擊中對手）>飛翔空裂斬×4



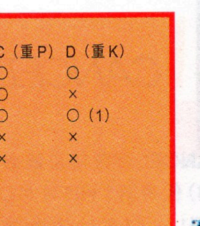
「絕對無敵」~七枷社（YASHIRO NANAKASE）

CANCEL 表

通常技	A（輕P）	B（輕K）	C（重P）	D（重K）
近距離站立	○	○	○	○
遠距離站立	○	×	○	×
蹲下	○	×	○	○（1）
垂直跳	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技名	能否 CANCEL
REGRET BUSH	×（連）
STEP SIDE KICK	○

【註：○代表可以CANCEL必殺技及超必殺技／×代表不可以CANCEL必殺技／(1)代表第1 HIT才可CANCEL／(2)代表第2 HIT才可CANCEL／(1&2)代表第1及2 HIT皆可CANCEL／(連)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後可CANCEL／(連1)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1 HIT可CANCEL／(連2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第2 HIT可CANCEL／(連1&2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1及2 HIT可CANCEL／(特)這一下空中攻擊可以CANCEL空中特殊技】



◆超重擊



◆空中超重擊

招式簡介

REGRET BUSH（→+A）：這是一招出招快而且中段性質的特殊技，若對手中了這一招的話，是會出現DOWN狀態的，不過只要大家用較重的通常技CANCEL這一招，對手就不會出現DOWN狀態，大家亦可以在這一個時候CANCEL必殺式超必殺技向對手攻擊。不過有一點要留意的，就是當這一招使用了通常技CANCEL，威力就會減弱。



STEP SIDE KICK（→+B）：向前突進的特殊技，雖然距離不遠，不過這一招勝在威力大及出招很快，大家可以用來CANCEL必殺式超必殺技向對手攻擊。

MIGHT MISSILE BUSH（→↘↓↙←+A／C）：這是一招多HIT數的攻擊，不過千萬不要胡亂使用，因為不論你使用輕或重的MISSILE MIGHT BUSH，對手在全擋格後是很容易反擊的，待對手空振又或者配以連續技使用吧。至於A掣使出，就是2 HITS的攻擊；而C掣就是一共4 HITS的攻擊。

SLEDGE HAMMER（↓↙←+B／D）：這是一招遠距離攻擊必殺技。雖然這一招在出攻擊判定時會有一點慢，但當攻擊判定一出，就可以封着對手的上路，所以用作遠距離對空是不俗的一招，可能是攻擊判定很大吧！？另外，它還可以避開某一些角色的飛道具(如八神庵的百八式．闇拂)而作出反擊。B掣使出的跳躍距離會較近，而D掣就會遠一些，但相差不是太遠。



UPPER DUEL（→↓↘+A／C）：它在出招時是以直拳朝斜上方攻擊，通常是以對空之用。優點是在於出招後會格開對手的攻擊來作出反擊，就算對手不出招也可以用來攻擊對手，這一點就是有別於一般的當身攻擊及當身投了。除此之外，在近身的時候還可以配合連續技來使出呢！





JET COUNTER（←↙↓↘→+A／C）：這一招突進型招式的確是十分有用，除了配合連續技來使出外，還可以用來作一定距離的牽制，特別在對手滾到你前面時，可以用這一招冷不防的給他一記；除以上的兩種用法外，還可以在看準對手出招的時候，用這招來COUNTER對手的攻擊。若以A掣使出，攻擊的方式就是向前出一記直拳；而C掣就是由下方向上方出勾拳，不過由於出招較慢的關係，所以不能作連續技使用。

STEEL JET COUNTER（JET COUNTER擊中對手時↓↘→+A／C）：JET COUNTER的追加攻擊，只要大家在JET COUNTER一擊中對手時輸入指令，這就可以追打多一下了，攻擊力絕對不錯呢！

MILLION BUSHES STREAM（↓↙←↙↓↘→+A／C，可連按）：它是一招多HIT數的超必殺，除了可以配合連續技使用外，用來截擊對手的攻擊絕對有效；而且當MAXIMUM時使出這一招，對手就算擋格也會被扣一大截能源啊！記得使出時連按掣呀！

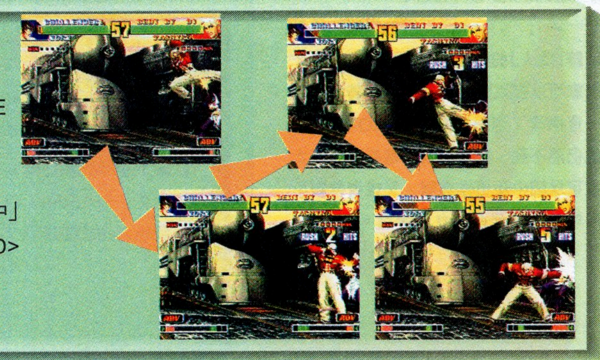
FINAL IMPACT（↓↘→↓↘→+A／C，可按着掣儲勁）：這一招超必的攻擊力強、出招快，大家可以用較輕的通常技攻擊CANCEL作連續技。而且只要越儲得耐，威力就會因你儲的時間而遞增，而且若儲到了一定時間，招式是會自動使出，在這時候這一招會變成GUARD不能的狀態，威力亦相當驚人。

較強連續技

I) 跳前D>近距離站立D> STEP SIDE KICK> FINAL IMPACT

II) 蹲下A×4> FINAL IMPACT

III)「對手近版邊／第1 HIT對手要站着中」跳前D>近距離站立A>近距離站立C／D> STEP SIDE KICK> FINAL IMPACT



「挑釁之微笑」~SHERMIE

CANCEL 表



◆超重擊



◆空中超重擊

通常技

	A（輕P）	B（輕K）	C（重P）	D（重K）
近距離站立	○	○（1）	○	×
遠距離站立	○	○（1）	×	×
蹲下	○	×	○	×
垂直跳	×	×	×	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技

特殊技名	能否 CANCEL
SHERMIE STAND	×（連2）

【註：○代表可以CANCEL必殺技及超必殺技／×代表不可以CANCEL必殺技／(1)代表第1 HIT才可CANCEL／(2)代表第2 HIT才可CANCEL／(1&2)代表第1及2 HIT皆可CANCEL／(連)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後可CANCEL／(連1)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1 HIT可CANCEL／(連2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第2 HIT可CANCEL／(連1&2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1及2 HIT可CANCEL／(特)這一下空中攻擊可以CANCEL空中特殊技】

招式簡介

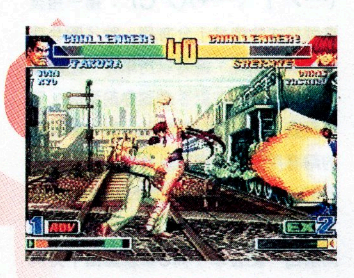
SHERMIE STAND（→+B）： SHERMIE的一招中段性質特殊技，若對手是在站立中招的話，是會有2 HITS的攻擊，不過若對手是蹲下的話，就只會中第2 HIT的中段攻擊；這一招由於出招時間比較快，所以能夠用通常技CANCEL這一招作連續攻擊。

SHERMIE SPIRAL（近敵時←↙↓↘→+A／C）： 這一招是埋身使用的投技，大家可以待對手滾到你身旁時立即使出；又或者在擋了對手的攻擊時立即使出；當然，配以連續技使出更是非常好，因為這一招的成功範圍十分遠，就算用重P CANCEL亦是可行的。

SHERMIE CUTE（指令投中↓↘→+B／D）： 這一招是指令投後的追加技，雖然是這樣，不過這一招的攻擊力實在很細，但沒理由不使用這一招吧？！不過有一點大家要注意的，就是當對手倒於版邊的地方，是很可能追打不到的，所以大家可以在那一個時候不使用這一招，出招儲一下氣比較好。

SHERMIE SHOOT（←↙↓↘→+B／D）： 這一招是純綷「陰人」的GUARD不能移動投技，大家可以配以連續技使出，但若果對手一直擋着，到SHERMIE SHOT出招時他仍然不動，這一招就會落空。所以大家可以間中使用作突擊，又或者待對手用前後緊急迴避時立即使用。

AXLE SPIN KICK（↓↙←+B／D）： 它是一招無敵時間長的必殺技，大家可用這一招來避過對手的攻擊而作出反擊，對飛道具特別有效。B掣使出的距離會較近，至於D掣使出的攻擊距離較遠。

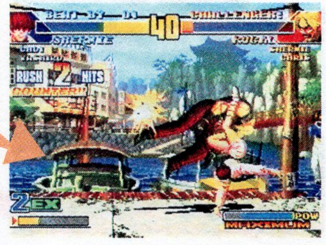


SHERMIE CRUNCH（→↓↘+B／D）： 這是一招《98》中加進的新必殺技，而且是純粹作對空之用，不過由於這一招是要埋身才可以成功打中對手，所以往往會在出招後反被對手擊中，不過若大家能掌握到時間的控制，這一招的確是SHERMIE的可靠「幫手」。大家記得在擊中對手後使出SHERMIE CUTE追打啊！



SHERMIE WHIMP（↓↙←+A／C）： 今作的確可以作對空用途了！實在是對空一流的招式，大家不妨在對手跳過來的時候用作對空，又或者在一定距離使出，作為截擊對手的攻擊，亦可以在前衝時突然使出，就算對手擋格到，你亦會處於一個較安全的狀態。大家亦可以在對手DOWN了後，待他臨起身時用SHERMIE SHOOT交替使出，許多時對手都會被「陰」到，就算對手醒目地擋了也難以反擊；又或者配以連續技使出吧！





SHERMIE CARNIVAL（近敵時←↙↓↘→←↙↓↘→+A／C）： 近身的超必殺投技。這一招雖與SHERMIE FLASH類似，不過這一招在出招後的成功時間比SHERMIE FLASH長，就算不是立即捉到對手，都還有一點兒機會。就這一個原因，大家可以在擋格對手的攻擊後使出。

SHERMIE FLASH（近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+A／C）： 雖然與SHERMIE CARNIVAL同樣是一招超必殺投技，不過在MAX版中的確有莫大的分別，因為這一招可扣對手四分之三能源，可算是必殺絕招；不過，若對手立即在中招後連按任何掣的話，就可以很快解拆，所以用不用MAX版，就由你去決定了。

較強連續技

I) 跳前C>近距離站立C> SHERMIE SPIRAL >SHERMIE CUTE

II) 蹲下B>站立B（第1 HIT）> SHERMIE WHIMP> SHERMIE CUTE

III) 跳前C>近距離站立C> SHERMIE FLASH



「天真無邪的萬花筒」~CHRIS

CANCEL表

通常技	A（輕P）	B（輕K）	C（重P）	D（重K）
近距離站立	○	○	○	○
遠距離站立	○	×	○（1）	×
蹲下	○	×	○（1）	×
垂直跳	×	×	○	×
斜跳	×	×	×	×

特殊技名	能否CANCEL
SPIN ARRAY	○
REVERSE ANGER KICK	×（連2）
CARRY OFF KICK	

【註：○代表可以CANCEL必殺技及超必殺技／×代表不可以CANCEL必殺技／(1)代表第1 HIT才可CANCEL／(2)代表第2 HIT才可CANCEL／(1&2)代表第1及2 HIT皆可CANCEL／(連)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後可CANCEL／(連1)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1 HIT可CANCEL／(連2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第2 HIT可CANCEL／(連1&2)以通常技接駁這一下特殊技作連續技後的第1及2 HIT可CANCEL／(特)這一下空中攻擊可以CANCEL空中特殊技】



◆超重擊



◆空中超重擊

招式簡介

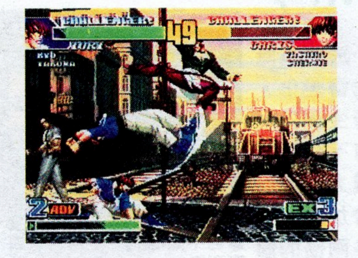
SPIN ARRAY（→+A）：向前突進的特殊技，特點就是距離很遠，不過這一招威力並不是很大，但是出招的確是很快，大家可以用來CANCEL必殺式超必殺技向對手攻擊。

REVERSE ANGER KICK（→+B）：CHRIS的一招中段性質特殊技，若對手是在站立中招的話，是會有2 HITS的攻擊，不過若對手是蹲下的話，就只會中第2 HIT的中段攻擊；由於這一招出招時間比較快而且距離遠，所以絕對可以用通常技CANCEL這一招作連續攻擊，之後大家亦可以CANCEL必殺或超必殺技，不過很奇怪，就算你用距離遠的必殺技，也是擊不中對手的！

CARRY OFF KICK（↘+B）：這就是CHRIS的新特殊技；使出時角色會在地上滑行一定距離，大家可以用作對空或避過對手遠距離飛行道具。



HUNTING AIR BLAST（→↓↘+B／D）：這一招可算是CHRIS於《97》中的HUNTING AIR加強版，因為對空能力的確十分強，而且無敵時間十分長。B掣使出的話，對手一中招後會倒下，不過D掣就不會了，可是攻擊距離就會更遠。



SHOOTING DANCER．THRUST（→↘↓↙←+A／C）：這一招在使出後，角色會微向前衝然後隱身，在攻擊了一下後，會於一瞬間隱身，然後再出現並且攻擊對手；按A掣使出的話會是用腳劏地的下段攻擊；而用C掣使出的話就會是用腳向前伸的普通攻擊；其中，用A掣的話，可以很易「陰」到對手（若常配合SHOOTING DANCER．STEP交替使用的話），不過若對手擋了的話，就很易被對手反擊；不過若以C掣使出，除了攻擊力較大之外，就算對手擋了亦難以反擊。

SHOOTING DANCER．STEP（→↘↓↙←+B／D，使出後可CANCEL GLIDER STAMP）：與SHOOTING DANCER．THRUST同樣，在使出後角色會微向前衝然後隱身，在攻擊了一下後，會於一瞬間隱身，然後再在空中往斜下方踩下，若對手擋了而你用B掣使出，就會往對手背後落地，若是D掣的話，就會在對手前方落下。雖然這一招不能連HIT，不過踩下的一下是要以站立擋格，所以配合A掣使出的SHOOTING DANCER．THRUST來使用，可以擾亂對手。還有一點就是在踩下之後，可以立即CANCEL GLIDER STAMP作擊急着地，不過大家千萬不要過於濫用。

SCRAMBLE DASH（↓↘→+B／D）：新加的一招移動技，B掣使出就會向前方突進，而D掣使出就是以拋物線方式突進，不過對手可以在你閃動時攻擊你的，所以大家還是在對手擋格着你的連續攻擊時CANCEL這一招，一來可作擾亂對手，二來可以再重新組織攻勢。





SLIDE TOUCH（↓↘→+A／C）：這一招必殺技出招快，若對手滾過來的話是截擊的好招式；而且，這一招可算是CHRIS連續技的主要配搭，由於容易出兼且快的關係，在使用通常技攻擊得手後可以立即CANCEL使出這招。

GLIDER STAMP（空中↓↘→+B／D）：它是一招空中的必殺技，使用後會快速向地上踏下；除了仍作突擊用外，並沒有其他太大用途，因為在擊中對手後，於落地時是不可以配連續技的。

DIRECTION CHANGE（→↓↘+A／C）：另一招新加的近身移動投技，當然同樣是沒有攻擊啦！不過若一旦捉到對手，就可以立即使出一些強勁的連續技攻擊對手，所以這一招實在是非常有用，不過要練習的就是在成功交換位置後駁連續技的時間了。

CHAIN SLIDE TOUCH（↓↘→↓↘→+A／C）：這招超必在出招時的攻擊距離近（MAX除外），所以用來配合連續技便會比較難，所以大家還是待對手埋身進攻的時候作為截擊比較好，因為這一招的攻擊力比起TWISTER DRIVE較大呢！

TWISTER DRIVE（↓↙←↓↙←+B／D）：這一招超必出招不但快，而且攻擊距離比較遠，所以用來截擊對手十分好，但若果空振的話，就很可能被重創了。筆者提議大家還是配合連續技或對空比較好來使用比較好，可惜這一招的威力並不是太強啊！

較強連續技

I)「對手近版邊」DIRECTION CHANGE >蹲下B>蹲下A>蹲下C> SPIN ARRAY>重SHOOTING DANCER．THRUST

II)「第1 HIT要擊中對手背部」跳前D>蹲下A>蹲下C（第1 HIT）> SPIN ARRAY> CHAIN SLIDE TOUCH

III)「自己要近版邊／第1 HIT要擊中對手背部／MAX狀態中不可」跳前D>蹲下B×2>蹲下C（第1 HIT）> SPIN ARRAY> TWISTER DRIVE





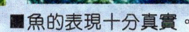
製造商：PACK IN SOFT55
發售日：8月20日　售價：4800日圓
RPG／MEM

河川垂釣～追尋秘境～

行到邊，釣到邊～～！



■釣魚型式的RPG。




■魚的表現十分真實。

前言

曾於多機種之中發售，人氣度十分高的《河川垂釣》系列終於也推出PlayStation版了！以「～追尋秘境～」為副題，是系列中規模最大的釣魚式RPG！！操縱著主角利用釣魚來增加金錢，繼而發展不同的故事便是遊戲的目的。承接過往的系統，這次遊戲的舞台會由細小的溪流開始，有山上湖、清流、河口等，加上總數高達70種不同種類的魚，遊戲內容可說是系列中最充實的了。

文：積奇

遊戲主角共有６人！

遊戲一開始，玩者可以選擇的共有6人！由身為小學6年級生的太郎開始，其姊姊、父親、母親、小妹以及身居東京的堂大哥一郎也可由玩者選擇。除了不同人物故事不同外，他們也會基於不同的原因來尋找河川的「主人」呢！

兄之編

長子太郎，於遊戲開始時因好友三平的失蹤而出發，展開他的釣魚生涯。

父之編

一家之主的父親雄三，因為兒子的記錄而再次燃起釣魚之心，努力吧！

母之編

母親紀子雖然只是33歲，可是卻因為從電視上看到有關「返老還童魚」之説而雀躍，更開始釣魚特訓呢！

姊之編

正值發育時期的姊姊花子，因知道有一種魚吃了可以變瘦而出發，真是一種極大的原動力。

妹之編

從哥哥口中知道了河川主人之説的京子，因而提起了他的釣魚興趣。由於開始時與河童是好友，因此不用擔心不夠體力游泳了。

堂兄之編

堂兄一郎是因為希望與太郎一決勝負而從東京回來，開始時便是以「尋找三平」為目標。

現在的時間是……？

遊戲內是設有時間轉變的，於休息時喝杯茶，或於宿屋休息後時間也會變化。當然，著時間的轉變天氣也會產生變化，亦因為這樣，小魚也會對魚餌有不同的反應。除了小魚外，主角本身的體力也會受影響，烈日當空時體力的消耗會加快，而於下雨天游泳則會較平時消耗多兩倍的體力，大家注意啊！

■釣不同的魚，使用的魚餌亦不同。


■下雨天游泳體力會加倍減少(十分真實)。

至於體力的回復方法除了往宿屋(屋頂印有「宿」字的屋)外，往印有「釣」字的道具屋講買飯糰或蜜柑隨身攜帶也是十分重要。另外，把釣得的魚拿來吃也可說是一個好方法，可是辛苦釣得的魚亦會因為你一吃而報銷。



■於宿屋睡一晚可回復所有體力(天氣也會於還時轉變)。
■吃飯糰或蜜柑可回復部份體力。

和動物要保持友好關係

雖然肉眼看不見，但遊戲內是存有「友好度」這東西的。遊戲進行時，往往於步行的期間遇上動物，而不同種類的動物，其友好度的設定亦不同。友好度高時，從它們手上取得釣具和食物的確率便會提高。相反友好度低時，隨時會被它們奪去手上的小魚，更甚者體力也會被扣去，所以友好度是不容忽視的。



■遊戲內出現的動物十分多種類。



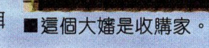
■給它們吃東西可提高友好度。

經驗值與金錢十分重要

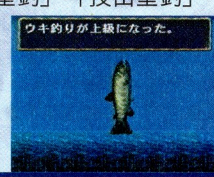
遊戲內出現的魚類共有70種之多！除了不同區域種類不同外，就是同一種魚亦有大人和小孩之分，十分熱鬧。遊戲內主角經驗值的提升和金錢的取得也是依靠釣魚，當然，釣得不同的魚，所得的經驗亦不同。另一方面，把魚變賣亦是其中一個生存之道，到一些印有「魚」標誌之店舖便可以把魚變賣了。



■魚已經有70種，那麼魚餌亦不會少了。


■這個大嬸是收購家。

雖然遊戲內主角沒有Level的顯示，可是卻有級別之分。級別的提升分為4個階段，分別是初級、中級、上級和名人，升級後除了增加釣魚的能力外，就是主角的體力亦會有變化。另一方面，可升級的釣魚技術亦有「浮標垂釣」、「投出垂釣」、「誘餌垂釣」和「毛釣垂釣」4種(於釣魚筆記中可查看)。

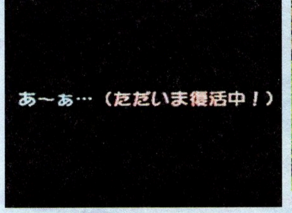


■看吧！終於升級了！！

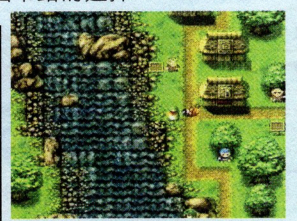
釣魚Level	初級	中級	上級	名人
經驗值	0～99	100～999	1000～4999	5000以上

死亡並不可怕……

遊戲內當角色行至筋疲力盡時是不會Game Over的，那麼著數！？當然，有得必有失，那便是無論角色走得多遠，「復活」時也會自動回到村內，而且體力也只會剩下1點。不過，如果有時行得遠，又懶得慢慢走回村的話，這個「時空門」式死亡方法便會十分便利，因為除了HP得1外，其餘道具金錢等也不會減少，是一個不錯的選擇。



■啊……我要離開了～！


■噢，我睡著了嗎？怎麼會在村內的呢？

釣魚筆記

遊戲內最實用的可說是這個釣魚筆記了（於道具欄中選擇），只要是曾經有魚上釣的地方也會於地圖上標記著，這樣子就是想釣某一種魚亦不用愁了。除了標記外，於每處地方所釣得的魚的數量亦會有記載，頗為充實。



■地圖上會有各種魚的名字標記著。



■也有數量呢！

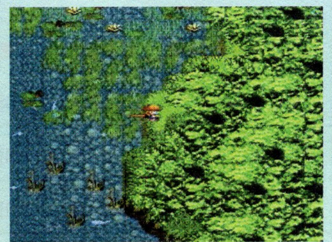


■魚的真實圖片亦有記載。

釣魚方法大解明！

遊戲內釣魚的部份雖然十分真實，但相對釣魚的方法卻並不複雜啊！先找一處近水的地方，選定魚餌便可開始垂釣了。於指令視窗中選「垂釣(釣り)」(可先選擇魚餌)，再按「×」鍵選擇拋出魚絲的距離（按緊便可儲遠一些），這樣子魚絲便會拋出了。魚絲拋出後，水內便可看到魚在游來游去，這些魚除了小的外，亦有較大的存在，當看見有魚快速地在你的魚餌四周盤旋時便要留意了，因為魚餌被咬下去時便是你按動「×」鍵釣它的時候。


■在這處垂釣好像不錯。


■魚餌被咬下便可按「×」鍵。

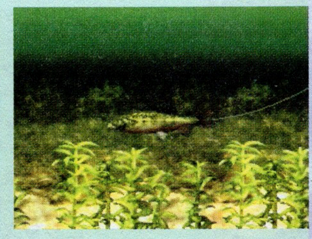


■可於視窗中選「釣り」或按「×」鍵開始。

■按L1可呼出魚餌視窗，L2可使其移動。

鏡頭一轉進入水底，這時千萬不要急，盡管放手讓它游，當看見它停下時便是按「×」或「○」拉它的時候了！如此這般一拉一放便可輕鬆的把其釣到手。

■掙扎時一定要放手。


■停下時便可拉動魚絲，十分容易。

道具的使用

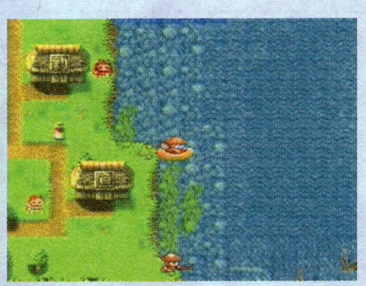
漂浮於海上

除了於石上或岸邊可以垂釣外，一些魚是不到海中心是沒法釣得的，利用木盆或獨木舟等道具便可行到邊釣到邊了。利用這些道具移往海中心，再選擇垂釣便可。有一點要注意的是，水面上看見的水流往往是你的敵人，一不留神便會漂流到另一處了。

不扣體力的水上移動

由於游泳會扣去角色們的體力，這樣子要到遠的地方便會十分危險。雖然木盆或獨木舟等所消耗的體力會較少，但是長此以往亦不是辦法，就是吃東西亦幫助不大。這時，最好的辦法便是隨著水流漂浮了。利用木盆等道具，只要隨著水流不按任何鍵便會移動，亦由於沒有按鍵的關係，角色亦不會扣體力的。


■坐在木盆上便可於海中心垂釣。


■大多數水流也是回岸的，好好利用啊！

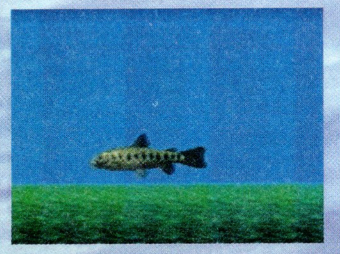
特別道具的用處

在道具屋往往看見一些不知用處的道具，比如虫眼鏡或金網子等，其實只要多問問其他村民便會知道。現把小部份的道具為大家說明：

道具名	用處
39 金アミ＝金網子	在淺灘處可採得魚餌。
40 繪はがき＝明信片	可把它寄回家裡。
41 びく＝魚籃	會有不同容量，可增加除身放的魚。
42 虫メガネ＝虫眼鏡	可於岩石處採得魚餌。
43 寄セエサ＝寄生魚餌	只要把它放於水中便可吸引魚了。

把魚兒養大

遊戲內的魚兒是會成長的啊！基本上魚的大小分為兩種類，小的魚最長也只是39cm，而大魚則有40cm以上。把小的魚拿去賣只可取得基準價格的一半，利益較低。一些值錢的魚亦不是常常有大的出現，這麼說，把它們養大便是唯一的方法。而使它們成長的方法便是釣得魚兒後，再把它們放生。把魚釣起後，按方向掣的下便可以把魚兒放生，有一點要注意的是每釣完一次，魚是會不見了的，使它們再出現的方法便是往宿屋睡一覺了。


■於同一地方重複的放生魚兒。



■這樣子要釣40cm以上的魚也不是難事了。

魚餌種類表

餌名	類型
カワムシ＝川虫	大多數淡水魚也會光顧，屬萬能型的魚餌。
トビケラ＝飛螻蛄	同樣是淡水魚的恩物。
ミミス＝蚯蚓	海、淡水皆可使用，低價格是它的魅力。
ドバミミズ＝土蚯蚓	和蚯蚓使用法相同，釣小魚卻不適用。
小魚＝小魚	用作釣中型至大型肉食魚，淡、海水皆適用。
昆虫＝昆虫	用作釣中型以上的淡水魚最好不過。
イクラ＝魚子	用作釣岩魚等魚類，價錢較高。
サシ＝蛆虫	小型至中型魚，大多數魚也可使用。
ブトウムシ＝蚋虫	較川虫和飛螻蛄受淡水魚歡迎。
カエル＝青蛙	雷魚等以米來計算長度的肉食魚較適合。
エビ＝蝦	雖淡水亦可使用，但用於海水會較適合。
紅ザシ＝紅蛆虫	和蛆虫一樣是釣小魚的必備品。

魚類品種表

名稱	最大長度	基本所得經驗值	基準價格	使用魚餌
カジカ＝鰹魚	17cm	20	25日圓	川虫、蚋虫、飛螻蛄
アブラハヤ＝油鮒	13cm	26	10日圓	川虫、蚋虫、飛螻蛄、蚯蚓
カワムシ＝小鱒魚	53cm	20	25日圓	川虫、蚋虫、飛螻蛄、昆虫
イモリ＝蠑螈	10cm	32	0日圓	川虫、飛螻蛄、昆虫
ヤマメ＝鱒魚	35cm	20	25日圓	川虫、飛螻蛄、蚯蚓、昆虫
アカザ＝藜魚	15cm	29	0日圓	川虫、飛螻蛄
サクラマス＝櫻鱒	60cm	23	30日圓	川虫、飛螻蛄、蚯蚓、昆虫
イワラ＝岩魚	60cm	27	30日圓	川虫、飛螻蛄、蚯蚓、小魚
アメマス＝雨鱒	70cm	29	30日圓	川虫、飛螻蛄、蚯蚓、小魚
ニジマス＝虹鱒	70cm	23	25日圓	川虫、飛螻蛄、蚯蚓、小魚
ドンコ＝土附魚	25cm	28	35日圓	川虫、飛螻蛄
ワカサギ＝若鷺	15cm	31	20日圓	蚋虫、紅蛆虫
ブラックバス＝黑鱸魚	83cm	25	10日圓	誘餌• SPOON、SPINNER、DEEP、SINKING
ヒメマス＝姬鱒	45cm	25	35日圓	誘餌• SPINNER、DEEP、SINKING
ホンモロコ＝本物子	17cm	26	10日圓	蚯蚓、紅蛆虫
ブルーギル＝藍鰓	35cm	26	10日圓	誘餌• SPINNER、DEEP、SINKING

誘餌種類表

名稱	類型
スプーン＝SPOON	有不同顏色供選擇，會沈於水底。
トップウオーター＝TOP WATER	有多種昆虫形狀，對水中間與底部的魚會較有效，不按緊便會浮上水面。
シャローライナー＝SHALLOW LINER	於水面至水中間會發揮威力，按鍵便會下沉
ディープ＝DEEP	有3個魚鈎，沉底，按鍵便會移動。
スピナー＝SPINNER	因有羽毛的關係下沈會較快，按鍵便會逐少逐少的移動。
ソフト•ワーム＝SOFT • WORM	形狀以昆虫為主，拉動時好像是游泳一樣的逐漸上升。
ソフト•クロー＝SOFT • CLAW	拉動時的動作和WORM一樣，只是樣子不同罷了。
スピナーベイト＝SPINNER BAIT	按鍵拉動便會一面發出聲音一面升上水面。
ジグ＝JIG	沈的速度快，按鍵後上升的速度亦快。
シンキングバイブ＝SINKING VIBRATOR	由水面慢慢下沈，按鍵便會上升，適合水中間至水面的魚。
シンキング＝SINKING	由水中間開始下沈，按鍵便會逐少逐少的上升。

我家的太郎出發了！

兄之編－溪流



■太郎決定往找三平而出發。

這一天，太郎一家人如常的在家裡閒談著，突然鄰居的太太走進來，告知其子三平留下了一張字條，內容說要釣出「河川之主人」而出走了，因為太郎是三平的好友，所有便來看看他是否知道其子的下落。雖然太郎也不知道，但基於朋友的關係，太郎決定幫助找找看了。

出了家門的三平四周打聽，於家上方正在垂釣的人口中得知三平往上流的方向去了，這樣子只好往上流看看(由於游泳會扣去體力，所以應盡量選有石的地方來行)。



■這位兄台知道三平的去向。

一路往上行遇到數名垂釣中的人士，其中一名說三平在更上一點的地方，沒法子之下唯有繼續上路。可是走到大瀑布前時，一名正在垂釣中的人說如沒有草鞋便沒法走上去(穿草鞋可走上瀑布？)，身無長物的太郎便只好回頭往道具店買草鞋了(100圓)。


■草鞋可往道具店購買。


■這個瀑布沒有草鞋是沒法子通過的。



■仙人說三平往「山上湖」方向去了。

買過草鞋後繼續剛才的路，有人說三平往更上方的地方去了，不久便來到了溪流的盡頭。和一名正在垂釣的仙人交談，知道三平往「山上湖」去了，另一方面，那名仙人說其專用的魚竿不見了，如太郎可以幫他找回的話，他便會給予一些好東西。

由於仙人的魚竿並不是現時可以找到的，所以現在要做的便是往山上湖走了。於村子的右手面是通往山上湖的唯一通道，可是站在那裡的老人說通道被岩石堵塞了，沒有熊一般的力量是無法把其搬開。這時如體力低的話可往宿屋一住，第二天，沒事可做的太郎便再往上流看看了，一名垂釣的人士說其對上的空地常常有熊出沒，著太郎小心，可是不怕死的太郎又怎會理會呢？



■這個老人說路被堵塞了。



■這名垂釣人說對上的空地有熊出沒。

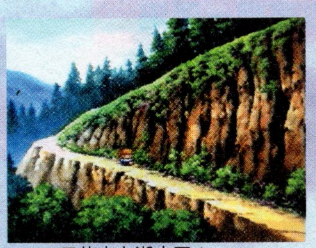
往空地看看，一隻熊因從崖上跌下而受了傷，心地善良的太郎便決定回村找傷藥了。再次去到道具店，於道具欄竟多了一樣傷藥供購買，可是價錢竟高達300圓，貧窮的太郎又怎會有這麼多錢呢？這時可以做的便只有不停釣魚來賣了。幾經艱苦終於儲夠錢，把傷藥給了熊先生，它便會答應幫太郎把堵塞於山道中的岩石移開，這樣子太郎便可往山上湖找三平了！



■這名熊先生受傷了。



■道具店多了傷藥供購買。

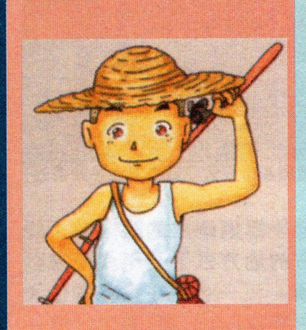

■往山上湖去了！

要點一

這一版「溪流」有一個釣岩魚的大會只要釣得39cm以上的岩魚便可取得優勝，有一點要注意的，把釣得的岩魚拿去比賽的機會只有一次，如不小心把細小的岩魚拿去作賽便會失去一大筆獎金了。(大的岩魚多會聚於溪流最上的瀑布處)

兄之編

攻略圖－山上湖



往婆婆家聽到有關治鬼的事
↓
狗、猴子、雞加入成為同伴
↓
和製盆名人交談
↓
釣一條鯉魚給名人，取得木盆
↓
和小屋的守門人説話，釣一條40cm以上的「虹鱒」
↓
把虹鱒交給那人，治鬼，救出三平
↓
和婆婆説話
↓
回溪流，往三平家
↓
回家，和父親談及「河川主人」的事
↓
往清流

要點一（山上湖）

由於40cm以上長度的虹鱒並不易釣，所以養魚便是唯一的辦法了。（方法請看上文「把魚兒養大」一段）。就是回到前一版「溪流」釣亦未嘗不可，這版中，虹鱒多棲息於版圖中央的瀑布與小島之間。

父之編

攻略圖－溪流

往釣岩魚大會的報告板一看
↓
往道具屋買草鞋
↓
到最上流處聽仙人談及遺失魚杆的事
↓
釣一條大過太郎的岩魚（46cm以上）
↓
往山上湖



攻略圖－山上湖

往父親的家知道了朋友受傷的事
↓
和製盆名人交談
↓
釣一條鯉魚給名人，取得木盆
↓
探望住在小島的友人
↓
釣一條40cm以上的姬鱒給他
↓
往清流

要點一（溪流）

利用上流的魚來累積經驗值十分重要，另一方面，為了可以參加「岩魚大會」，不斷的把釣得的魚拿去賣亦十分重要。對使用普通魚餌有著一定經驗的父親，這時應選用誘餌來增加「誘餌垂釣」的經驗值。

要點二（溪流）

由於46cm以上的岩魚不是一開始便存在的，唯一的方法便是養飼它們了（方法請看上文「把魚兒養大」一段）。

要點三（山上湖）

湖的中央是姬鱒的集中地，利用製盆名人的木盆在湖的中央垂釣便是其中一個較易的方法，但要注意水流啊！

要點四（山上湖）

基本所得經驗值較高的土附魚，其活動的時間較基他魚特別。這種魚於下雨時是不會出現的，陰天和下午亦是很難釣得，唯一它們會活躍的時間便是晴天的早上。

母之編

攻略圖－溪流

往道具屋買草鞋
↓
到最上流處聽仙人談及三平的去向和遺失魚杆的事
↓
把「浮標垂釣」提升至中級
↓
往山上湖



攻略圖－山上湖

往母親的家聽到有關姬鱒的事
↓
和製盆名人交談
↓
釣一條鯉魚給名人，取得木盆
↓
釣姬鱒（大小沒有限制）
↓
回母親家吃姬鱒
↓
往清流

要點一（溪流）

這個「母之編」亦是要拯救受傷的熊，方法請參照上文「兄之編－溪流」。

要點二（山上湖）

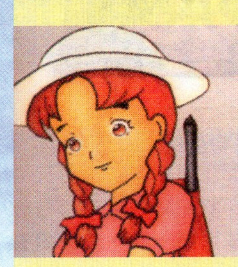
利用小鱒魚來提升「誘餌垂釣」的級別最好不過了，於版圖的右手面水草處會較多這種魚，誘餌方面用Spoon和Deep會較佳。

要點三

溪流和山上湖這兩個地方是淡水魚的恩物「川虫」的用武之地，如沒有太多金錢的話，川虫是一種不錯的選擇。

姊之編

攻略圖－溪流



往道具屋買草鞋
↓
到最上流處聽仙人談及遺失魚杆的事
↓
把「浮標垂釣」提升至中級
↓
往山上湖

攻略圖－山上湖

往宿屋住一天
↓
和那高傲的人說話，應承釣魚。
↓
和製盆名人交談，取得木盆
↓
往湖的另一邊和那高傲的人說話
↓
往釣黑鱸魚（大小沒有限制）
↓
再次和那高傲男說話
↓
往清流

要點一（溪流）

母之編和姊之編於「溪流」一版並沒有太多事件要做，可是由於往山上湖後，不完成特定事件是不可回到溪流的，要注意。

要點二（溪流）

溪流一版是岩魚最多出沒的一版，因此於這一版中利用岩魚來提升經驗值和金錢便最好不過了。

要點二（山上湖）

山上湖是一處釣黑鱸魚的好地方，這些黑鱸雖然散佈在山上湖的每一個角落，但有兩處地方是它們的棲息地。這兩處地方分別是版圖下方和右方的爛木區，往這些地方記著用木盆啊！

妹之編

攻略圖－溪流



和最下游正在垂釣的人說話
↓
往地藏處供奉食物河童便會出現
↓
往道具屋買草鞋
↓
到最上流處聽仙人談及遺失魚杆的事
↓
釣岩魚大會中取得優勝奬金（39cm以上）
↓
回家受母親之託往找祖母
↓
往山上湖

攻略圖－山上湖

往道具屋買「茶」作土產
↓
和製盆名人交談
↓
釣一條鰹魚給名人，取得木盆
↓
釣姬鱒（大小沒有限制）
↓
把「茶」和「姬鱒」拿到婆婆家作手信
↓
把婆婆的回禮帶回家
↓
往清流

要點一（溪流）

妹之編的最大特色便是可以和河童做好朋友。由於河童兄會利用它的身體來背著京子於水上行走，這樣子即使是體弱的妹妹，亦可於水上不扣一點體力的來去自如了。

要點二（山上湖）

雖然在這一版中河童還是好用過木盆，可是不拿木盆便沒法繼續接下來的故事。

要點三（山上湖）

除了妹妹外，其他角色在這一版中買「茶」是沒有意味的。因為婆婆除了妹妹的茶外是不會接受其他茶的，如其他角色在這裡買茶只會是浪費金錢罷了。

堂兄之編

攻略圖－溪流



和守著山上湖出口的人說話
↓
往道具屋買草鞋
↓
到最上流處聽仙人談及三平的去向和遺失魚杆的事
↓
往下游垂釣中的人談及熊的事
↓
在空地和熊說話
↓
參加岩魚大會
↓
不論大小，計算岩魚的重量
↓
熊把岩石移開
↓
往山上湖

攻略圖－山上湖

往婆婆家聽到有關治鬼的事
↓
和製盆名人交談，取得木盆
↓
和小屋的守門人說話，釣一條40cm以上的「虹鱒」
↓
回到小屋卻沒有人
↓
和爺爺婆婆說話
↓
回到太郎家，和母親說話
↓
往清流

要點一（溪流）

由於在岩魚大會中無論怎樣也是無法取勝的，因此不用太執著勝負。

要點二（溪流）

這個堂兄之編的最大特色便是購物是不用付錢的。比如購買道具和住宿等的日常開支也是由爺爺支付的，十分方便。（岩魚大會的出場費卻要自付）



製造商：SQUARE
發售日：發售中
ARPG/MEM
容量：2×CD-ROM
售價：420港幣

OFFICIAL PRODUCT

最後的秘密全部公開！

BRAVE FENCER 武藏傳

TEXT：機動武者MS

各模型出現條件

玩者可在遊戲中的模型店買《武藏傳》的模型，可是每盒模型都有不同出現的條件，玩者需要達到某條件，該模型才會在模型店出售，有些模型的出現條件非常簡單，相反有些模型的出現條件則非常苛刻，另外，每盒模型的價格會因應時間而改變，改變的幅度為＋200~－200之間，要看清價格才買啊！



SERIES	名稱	出現條件
1	武藏（ムサシ）	在第二章開始時已有
	ビー・プラント	在第二章開始時已有
	ル・コアールへい1	在第二章開始時已有
	ル・コアールへい2	在第二章開始時已有
	ボルドーしょうい	在第二章開始時已有
	スチーム・ナイト	在第二章開始時已有
2	ル・コアールへい3	將牠打倒就可
	ハーブ・プラント	將牠打倒就可
	キングマンイーター	將牠打倒就可
	マジシャン	將牠打倒就可
	スリーピー	將牠打倒就可
	スカル＝ピオン	將牠打倒就可
3	レリクスヴァンピ	將牠打倒就可
	ヴァンピへい	完成教會喪屍事件
	ボウラー	將牠打倒就可
	キュアワーム	將牠打倒就可
	リキュールちゅうい	完成教會喪屍事件
	レリクスキーパー	將牠打倒就可
4	フェイクペンキン	將牠打倒就可
	カラテウルフ	將牠打倒就可
	スローガイ	將牠打倒就可
	ストンプゴーレム	向石頭人使用 GET IN 技
	プランディたいい	在盜賊城與保娜迪大尉說話
	フロストドラグーン	將牠打倒就可
5	ジャイアント	向牠使用 GET IN 技
	トードストゥール	將牠打倒就可
	エドとベーン	第五章開始
	トボ	將第五章的蒸氣官制機暴走事件解決
	ウォッカたいさ	第五章開始
	アントヒルクィーン	將牠打倒就可
6	ハイパールコへい1	將牠打倒就可
	ハイパールコへい2	將牠打倒就可
	ハイパールコへい3	將牠打倒就可
	ピッグウォーカー	將牠打倒就可
	テキーラそうとう	完成遊戲
	タワー オブデス	將它打倒就可

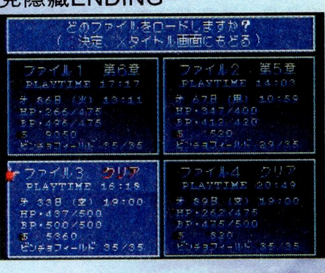
特別版模型



SERIES	名稱	出現條件
SPEICAL	菲莉公主	將城中的人全部救出
	祥與里羅	將所有寶箱打開，包括臨時 SAVE 寶箱
	美古	將超級大美古打倒
	小次郎	探訪艾美也古村中的拉古達之家（ラクターの家）
	ダークレイガンド1	完成遊戲後，並取得六件傳說之武具
	ダークレイガンド2	完成遊戲後，武藏的 LV 要上升至 28 以上
	ダークレイガンド3	將所有模型買下

隱藏 ENDING

若玩者將43件模型買下來後完成遊戲，其記錄的『クリア』會由藍色變成紅色，然後再用這個記錄來完成遊戲一次，這就會看見隱藏ENDING。





傳說之武具所在

名稱	取得地方/ 取得方法	鑑定前的名稱	效果
ベンケイブレス	雙子山的瀑布下方寶箱	おおきなうでわ	按□、△時可爬牆
ゲイシャベルト	完成四個遺跡後取得的寶箱	きたないベルト	可二段跳
サムライダマシイ	令水井回復舊貌後取得的寶箱	よれよれシャツ	加速儲氣的速度
エキシャゴーグル	睡魔之森的水池	ひびわれメガネ	可自行鑑定道具
ヒキャクシューズ	打開盜賊城的藍眼門，在內部所放置寶箱	まっかなボロぐつ	可在結冰的斜面行走
でんせつのねぶくろ	在遺跡的通道中，用「ボウリング」技取得的寶箱，見面後選擇其一	あつでのまきぬの	在野外路宿時，將睡眠度降至0，HP和BP回復
でんせつのてぶくろ	在遺跡的通道中，用「ボウリング」技取得的寶箱，見面後選擇其一	あつでのまきぬの	CRIEICAL 的攻擊力上升

各商店的營業時間



店舖：道具屋
營業時間：上午11：00—晚上8：00
例假：沒有

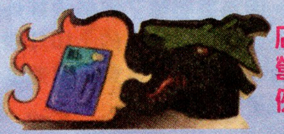


店舖：麵包屋
營業時間：上午7：00—晚上7：00
例假：風曜日（かせようび）



店舖：酒吧
營業時間：晚上6：00—凌晨2：00
例假：日曜日（にちようび）

店舖：鑑定屋
營業時間：上午11：00—下午4：00
例假：月曜日（げつようび）

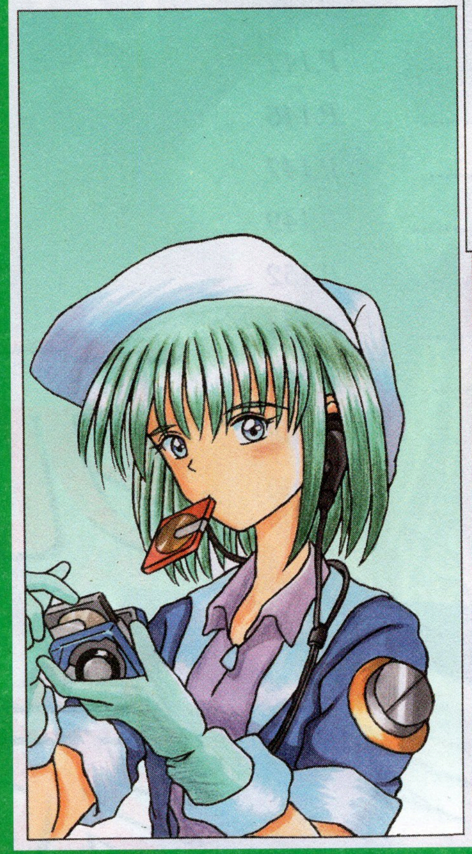


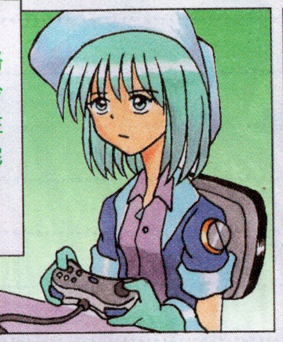
店舖：模型屋
營業時間：上午12：00—晚上8：00
例假：水曜日（すいようび）

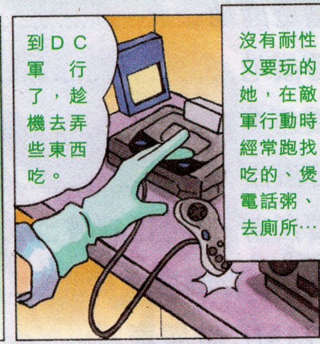
玩家特區

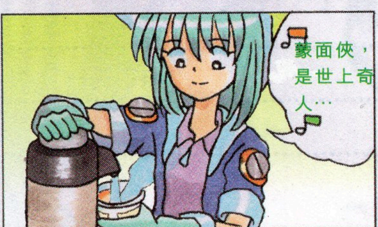
惱懊GAME你教

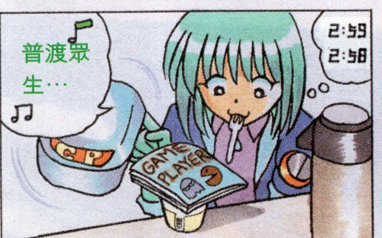
插畫：SONIC SUBMARINE













G.P 玲奈 MESSAGE：

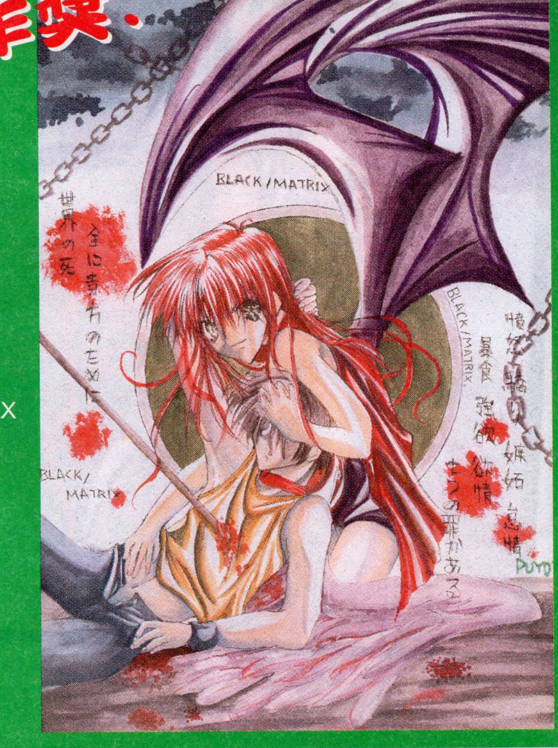
一幅COLOR COPY的作品哩。唔，都是上代教主不好啦，沒有好好的珍惜讀者寄來的畫稿，寄回給人家又沒有放入硬卡紙，這麼沒責任，怪不得要這麼的溜走了。WELL，既然大家的心血結晶落在小妹身上，我是不會像那個甚麼教主那樣馬虎了事的。哈哈，大家放心好了。



GAME畫廊

佳作獎：

姓名：PUYO
年齡：她說不要登啊
性別：女
畫題：BLACK／MATRIX

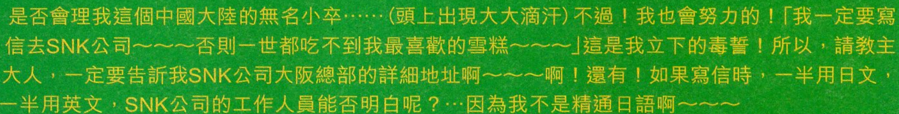




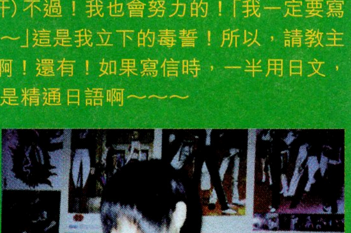
COSPLAYER的來信

教主大人：

你好嗎？我B.C.S.丹又來啦！！今次來信是為了向教主大人請教一些關於SNK公司的事情的！



其一：教主大人一定知道SNK公司的詳細地址呢！我想寫信去SNK公司的大阪總部，向他們提些意見的！雖然不知SNK公司是否會理我這個中國大陸的無名小卒……(頭上出現大大滴汗)不過！我也會努力的！「我一定要寫信去SNK公司~~~否則一世都吃不到我最喜歡的雪糕~~~」這是我立下的毒誓！所以，請教主大人，一定要告訴我SNK公司大阪總部的詳細地址啊~~~~啊！還有！如果寫信時，一半用日文，一半用英文，SNK公司的工作人員能否明白呢？…因為我不是精通日語啊~~~~



其二：教主大人又知不知道：《KOF》畫師森氣樓先生的地址呢？我也好想寫信給他，我非常支持他畫《KOF》系列呢！也想他畫多點《KOF》的插畫！雖然不知森氣樓先生是否會理我這個……(頭上再出現大大滴汗)不過！我還是很想與森气樓先生TOUCH一下呢……希望教主大人幫我這個忙啊~~~

其三：我對於《KOF》的人物配音，還不太了解，除了：京、庵、舞、千鶴、獠、由里、KING、TERRY、社、SHERMIE和CHRIS(CHRIS的配音人員是緒方里緒嗎？)之外，我對其他人物的配音，可話十問十不知！所以，希望教主大人能告訴我多少《KOF》配音人員！(當然，最好全部人都有多少個人資料！←貪心！！)不過，我最想知道的是二階堂紅丸和大蛇的配音人員！請教大人一定要告訴我啊~~~(又是這句……)

其四：這附上的兩張照片....嘿、唔、哈、呀~~~(某人按：不好意思！B.C.S.丹正在耍太極拳二十一式「白鶴掠翅」，所以由我「某人」代筆！它(指B.C.S.丹)想教主大人能將這兩張照片在此信刊登時，用小小版位刊登出來，但又不好意思開口！不過講它實，這照片實在太~~~哎呀！誰打我！……算了，阿門——還有！它說照片上的是CHRIS和SHERMIE！)P.S.啊~哈……最後，多謝教主大人回答我這些那麼麻煩的問題…我實在感激萬分！嗚…(感激到哭……)下次再來信給大家吧！(某人按：還有下次？！哎~~《遊戲誌》各位工作人員，真是難為你們囉！惹上這個麻煩友…哎呀！誰又打我！)再見！！

祝：笑口常開哦~~~

B.C.S.丹上

98.8.27

G. P玲奈代覆:

優秀作品：

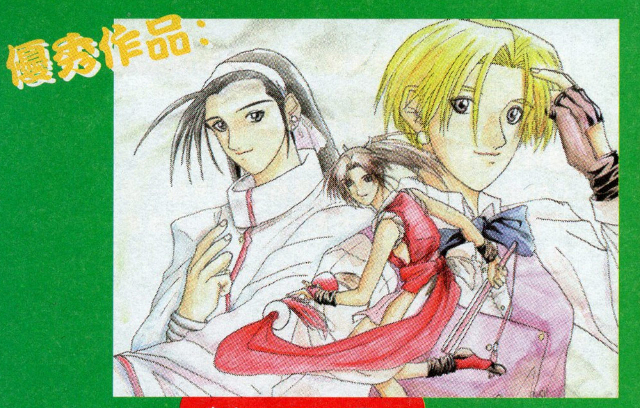
ARMY 17 女

優秀作品：



MICE 26 男

優秀作品：



鬼火 19 男

新欄目！！
COSPLAY遊園地！！

大家是否很想扮演遊戲中自己心愛的角色呢？這個就是在港日兩地都甚是流行的COSPLAY活動了。而在這個「COSPLAY遊園地」中，歡迎大家把自己的COSPLAY照片寄來，而我們每期就會揀選出數張最有趣的登出來公諸同好。參加辦法方面，請於照片背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址、電話及所扮演的人物及其所屬遊戲，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌COSPLAY遊園地收」即可。所有照片不論刊登與否，皆會寄回給作者。快點寄照片來啦。

新人事新作風！！
GAME畫廊參加辦法！

畫稿大少不限，題材以GAME及動畫為主。請於畫稿背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址及電話，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌GAME畫廊收」。所有畫稿不論刊登與否，皆會寄回給作者。而每期更會有稿費寄給被選為「佳作獎」及「優秀作品」的作者，以示作鼓勵。(惟鉛筆及原子筆畫恕不接受)

這是你們的「編輯TOUCH！」

其實「編輯TOUCH！」的目的，希望各方教友可以利用這片小天地跟我們眾編輯交流。例如可以了解一下作為《遊戲誌》編輯的日常生活、(寫稿→吃飯→睡覺→寫稿？)小健健最愛吃的東西(6號餐要多隻淨熱狗？)、又或者向ZAC請教一下各賽車女郎的資料等等。總之是一個讓讀者了解編輯的機會，事不宜遲，快點寫信來啦。



刊登作品：

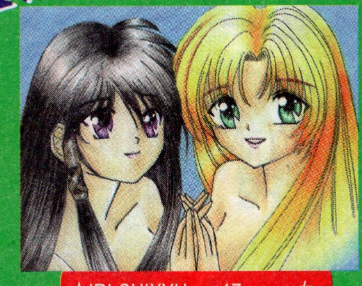


SUKI WONG 14 女

WELL，由於上代教主已溜走了，所以這裡就由我代答吧。不過我初來，很多地方也不大懂，若有錯漏，大家請多多提點。不過，看來你們對《拳皇》已迷到極點，就連COSPLAY也玩了，真利害。然而，大家也不妨把自己的COSPLAY照片寄來公諸同好啊。現在就有這樣的機會了，而詳情就請看今期的「新欄目」廣告。

唔，B.C.S.丹想知道SNK總部的地址，經我翻查過後，原來就是「〒564-0053大阪府吹田市江NO木町1-6」。至於可不可以用一半英文一半日文寫信給他們，我想是可以的。不過，在信封面可要注明收信人是誰，例如是給「THE KING OF FIGHTERS 98開發TEAM」等。

刊登作品：


★IRI-SHIXYU 17 女

至於《KOF》的聲優資料，手頭上就有一份《98》的，不如就跟大家分享一下吧。

主角隊：草薙京=野中政宏、二階堂紅丸=MONSTER前塚、大門五郎=臼井雅基
餓狼隊：TERRY=橋本聰、ANDY=難波圭一、東丈=檜山修之
龍虎隊：土反崎獠=臼井雅基、羅拔=小市慢太郎、百合=ほりえかおり
怒隊：LEONA=弓雅枝、RALF=MONSTER前塚、CLARK=島吉典
超能力戰士隊：麻宮雅典娜=池澤春菜、椎拳崇=や乃えいじ、鎮元齊=西村壽一
女性格鬥家隊：神樂千鶴=齋藤亞紀子、不知火舞=曾木亞古彌、KING=生駒治美
金隊：金家藩=橋本聰、陳國漢=有田洋之、蔡寶奇=MONSTER前塚
大蛇隊：七枷社=栗根誠、SHERIME=西川葉月、CHIRS緒方里緒
97 SPECIAL TEAM：山崎龍二=石井康嗣、BLUE MARY=生駒治美、BILLY=山西惇
八神TEAM：八神庵=安井邦彥、VICE=弓雅枝、MATURE=田裕子
老頭子隊：HEIDERN=新居和光、土反崎拓馬=津田英治、草薙柴舟=逆木圭一郎
美國運動隊：HEAVY D! =西村壽一、LUCKY=KEY稻毛、BRIAN=や乃えいじ
個人參賽者：矢吹真吾=子安武人、RUGAL=新居利光

唔，其實森氣樓先生除了有製作《KOF》系列的插畫外，很多SNK遊戲他也有畫春畫的份兒，好像《月華之劍士》、《龍拳之拳》等。不過，森氣樓先生的地址我就不大清楚了，但你們也可以寄信去SNK的總部，讓他們代傳給森氣樓先生也未常不可。

唔，信就答到這裡啦，希望你們可繼續支持本教啦，還有玩多些COSPLAY啊，因為實在太有趣，而且也扮得十分似。好啦，再見。

BY：G.P玲奈

給做《METAL GEAR SOLID》攻略的小寶寶：

小寶寶前輩你好嗎，我叫做APPLE，由於我男朋友鐘意打機嘅關係，我都自問算係一個機迷，最近KONAMI出嗰隻《METAL GEAR SOLID》，我都爆咗唔知幾多次，亦都已經發現咗唔少秘密，但係有啲資料你哋總係冇登出嚟，所以今次專登寫埋嚟益吓你哋。

爆機後各Code名的評定方法

特別Code：
Big Boss　不使用雷達來完成遊戲，而且殺敵數各被發現數都要很少。

一般Code：按殺敵數及被發現數的表現來評定，評分標準仍有待查察。
Fox
Falcon
Leopard
Grizzly
Leopard
Jackal
Gazelle
Tarantula

低等戰士Code：
Jaws　殺敵數超過某個正常數目
Pig　用Ration數超過某個正常數目
Hippopotamus　Save次數超過某個正常數目
Turtle　遊戲時間超過某個正常數目
Chicken　同時達成Pig、Hippopotamus、Turtle低等戰士Code條件

特別Item的用途及取得方法

BANDANA　無限彈藥　以救到Meryl的結局後的Save來玩
STEALTH　躲過敵人及紅外線偵測　Meryl犧牲的結局後的Save來玩
CAMERA　拍攝！（以兩格Save來儲一張相，其中有可能會有靈異相片的出現呢！）武器庫南部最東北面的房間

忠實讀者APPLE

刊登作品：


★KAEDE 19女

刊登作品：


天之叢雲 16 男





館林見晴的信

給英偉的幕後黑手先生：

本人看《GPM》已很久了，而且也多次來信，但時常落空......希望這一次不會吧！加上希望幕後黑手先生能解答，我（樹熊）的疑難。

1.在SD高達G世代中，要怎樣做才設計或開發到GOD Gundam和F91呢？

2.請問有沒有推出過Dancing Blade（任性桃天使）的Opening和Ending的Single呢？如有在那裡有得買？（希望寫出那個地方和商場）

3.會否做Dancing Blade的攻略？

4.為何你們貴刊的「HYPER有腦遊戲檔」的表格中在SS那裡時常有櫻大戰2這遊戲？而有些PS的遊戲提名就只出個一兩次吧？

5.那裡有Double cast的Single買呢？（希望寫出那個地方和商場）

多謝！！

祝銷量上升
殺人樹熊上

殺人樹熊：

1.是要將F90和SHINNING GUNDAM的級數升到ACE

2.你可以到旺角的×和中心

3.應該便不會做這遊戲的攻略了

4.因為讀者都十分支持這遊戲，所以常常高踞榜首

5.跟之前説過的一樣啊



幕後黑手覆

毛毯式搜索

致幕後黑手先生：

小弟第一次來信（你信唔信呀），望黑手先生你能刊登。好，廢話唔多講喇，問問題。

1.遊戲誌第幾期有講到Dragon Force 2嘅攻略或研究表？

2.當出咗DC之後，SS會唔會再出GAME？

3.黑手先生你最鍾意KOF邊個角色？

4.82期嘅編者話中，小健健問佢係個期邊頁邊行寫過絲絲納悶，我搵到喇！係74頁左手邊最尾個行，幫我問吓佢有行有冇獎？

5.Dual Shock大約幾錢一個？

6.黑手先生你鍾意玩邊類型嘅Game？

祝GPM銷量節節上升，各位編者個個月有人功加！

幕後黑手的忠實Fans「幕後白手」上

幕後白手：

1.你試試找一找第75期吧！

2.當然是會啦

3.黑手最鍾意HEIDERN

4.他説是沒有獎的

5.在PRO SHOP賣$200

6.新手喜歡很多遊戲的啊！



幕後黑手覆

仍然是你

永遠英俊的黑手先生：

お元気ですか？上次小女來信，帶來黑手さん你之不便，Sorry，今次，小女有以下問題，想請教黑手さん你，這封信會不會把黑手你的寶貴時間取了呢？

1.請問SS版的（プリンセスメーカーゆめみる妖精）的完全攻略GUIDE本，在邊道可以買到呢！

2.請問黑手さん，你話有什麼SS版的GAME，我可以玩呢！

3.請問SS版的（プリンセスメーカーゆめみる妖精）的公式原畫集，在那裡有得買呢？

4.請問黑手さん，你知不知道在（櫻大戰2）第六話的Boss點樣打呢？

5.（櫻大戰）會不會在香港上演呢？注：（是在電視。）

6.（櫻大戰）會不會在香港出卡呢？

7.對不起，問了你那麼多問題，黑手さん，你覺不覺得我很煩呢！

P.S.希望黑手さん你工作愉快啦。

桐島寒冬本奈子上

桐島寒冬本奈子：

1.在日本書店中可以找到（如崇光或宇宙船）

2.GRANDIA和LANGRISSER你也可以一試

3.你可以到一些日本百貨公司找

4.以車輪戰（消耗戰）的戰法來對付他會比較容易勝出

5.相信便不會了

6.日本製的TRADING CARD在香港有得賣

7.這是黑手的工作，沒有你們的來信的話，黑手吃什麼呢？





幕後黑手覆

曾共渡患難日子總有樂趣
黑手大佬：

在下係第一次寫信給你，以下有幾條問題請教下你。

1，《METAL GEAR》與《METAL GEAR》限量版這兩隻GAME有嘢分別？

2，近日我買咗《每日貓曜日》這隻GAME，但唔知怎樣SAVE，是否是隻GAME壞咗呢？

3，我想買Game Boy Game，但係唔知買邊隻，除咗《POCKET MONSTERS》之外，可否介紹D Game比我？

4，我最近買咗一張「金手指卡」，可惜我之後用唔倒，之後我帶部機同理張卡去問Why！最後佢講我部機是行貨機，而張卡係水貨，所以就用唔倒。是否係真呢？我很想知。

5，如果100分滿分，我D字有幾分？

就黑手快高長大！

你的手下金毛鼠上

金毛鼠：

1.限量版會有一件T-SHIRT、軍牌、SOUND TRACK、設定集和不同質料的貼紙

2.是在每一天完結之後才可以SAVE

3.可以一試《熱鬥》系列和《機械人大戰》系列的遊戲

4.黑手是不會回答有關金手指的問題，這是黑手答信的原則

5.給你70分吧

幕後黑手覆

不應該答的信
致樣又嘔心的幕後黑手：

我希望你回答我這些問題：

1)在武藏傳中怎樣才能過到雙子山入口河的對面取得木頭？(我不明白80期的攻略)

2)私立學園中的《熱血青春日記》，怎樣才能取得物件及最多可以擁有多少必殺技？

3) BOMBERMAN FANTASY RACE每種路兒及迪拿分別要多少GB才能訂立契約？

4) COMBINATION PROSOCCER中究竟你們最強的球隊是那隊？多少次聯賽冠軍，多少次WCCS冠軍，多少次帶領名星隊？

5)請問你們《秘技工場》怎樣定秘技的級數？

祝GPM銷量UP！

ABC...XYZ上

ABC...XYZ：

1.你只要一直向前走便可以的了，直至見到3條木柱為止

2.取得多少件道具是沒有限的，至於有多少必殺技便要看《遊戲誌》了

3.能力越強的話，價錢便會越高，而價錢會在畫面上顯示出來的

4.我們內部沒有人玩這遊戲啊

5.是會根據要發現該秘技的難度和是否實用



幕後黑手覆

爛尾樓盤
致幕後黑手：

在下第一次來信「電視遊戲信箱」，希望黑手或其他編輯可為我解決疑難。

1.在下對於貴刊的攻略越來越好(例如《GRANDIA》、《基力之野望》，感到萬分高興，請各位繼續努力。

2.SS的《DEVIL SUMMONER SOUL HUCKERS》攻略好像還未完成，在下希望福田君能夠寫完未完成的部份。

3.《機械人大戰F完結篇》中，如何使用馬茜及馬沙專用渣古等隱藏機體及人物。

4.《SIAYERS ROYAL 2》中，在下在吸血喪屍同穴中習得新魔法，但莉娜魔法選擇並沒有此招，何解？

5.貴刊經常在印刷上出錯，經常印錯或印漏日文字，希望能夠加以改進。

6.遊戲誌專賣店會否開分店，我本人希望可在大埔或沙田區開設。

7.《BLACK/MATRIX》中，如何使用ZONE OF CONTROL。

在下以上問題，語氣上可能不好，敬請原諒。

祝GPM銷量節節上升

首次來信的
GOURRY
5/9/97

GOURRY

1.THANK YOU

2.因為這遊戲太舊了（雖然很好玩），攻略應該是會爛尾的了，但福田仍有興趣

3.在黑龍的攻略中已清楚地列出了條件

4.這只是一個特別事件，這魔法是沒有用的

5.十分抱歉

6.你有這樣的要求，那麼黑手便為你反映一下

7.ZOC是一種系統，是不須要使用的

幕後黑手覆

誰能明白我？
幕後黑手大人：

我是第二次來信，有一些問題想請黑手大人回答：

1)請問PS的「任性桃天使」怎樣選擇才能看到桃姬的ENDING？希望黑手能助我。

2)能否刊出「Star Ocean 2」名稱色所喜歡的食物？

3)請問PS的「BLUE BREAKER BURST笑顏的明天」會否再加入格鬥成份？

4)請問黑手大人喜歡SFC的「聖劍3」那個主角？

5)太久把PS插著電源(沒有開機)，有什麼影響？例如燒火牛。

6)請問黑手大人，答信時，會否受心情影響而馬馬虎虎？

7)我的字值多少分？

勇者・ケイン上

勇者・ケイン

1.其實玩者怎樣選擇也可以看到

2.可能會在遊戲研究坊出現

3.不知道遊戲開發部有沒有意思這樣做

4.黑手喜歡遊戲中所有的角色

5.是沒有大影響的，但如果你擔心，可以把它拔掉

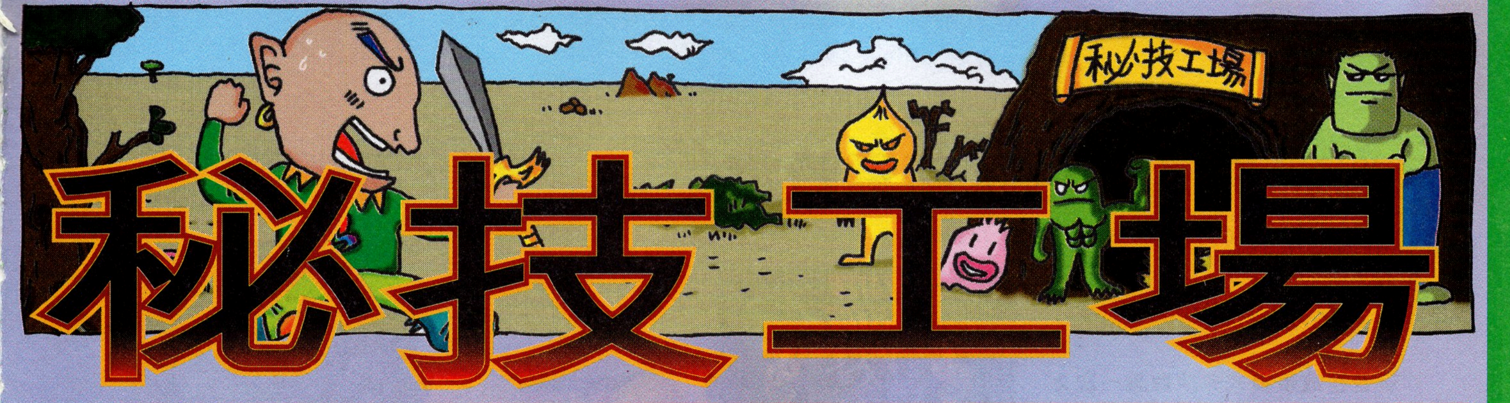
6.有機會吧（笑）

7.30分......

幕後黑手覆







秘技工場



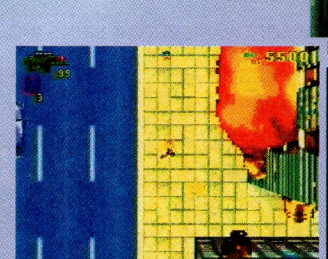
隱藏名字

遊戲：GRAND THEFT AUTO
機種：PlayStation

這是一個做賊的遊戲，玩者要完成各種任務來取得波士的歡心，而以下的特殊名字便可以幫到各玩者成為大賊，玩者只要在輸入姓名時輸入以下的名字，便會相對的特殊效果：

隱藏名字	效果
GROOVY	將武器和道具的數量變成無限
CHUFF	設定為沒有警察
EXCREMENT	可以得到5倍的BOUNUS
BLOWME	在畫面上顯示座標
EATTHIS	將被通緝的級數升到最高
TURF	可以選擇關數
SATANLIVES	將隻數增加至99
THESHIT	一次過可以有以上所有名字的效果


■可以坐99次監了


■可以任意使用武器



■可以選擇所有關數了



隱藏角色出現條件

遊戲：拳王 京
機種：PlayStation

玩者在完成了故事模式之後，在途中遇到的角色都可以在對戰模式中使用，其實玩者要在故事模式中滿足了特定的條件，才可以在對戰模式中使用到，以下便會刊登每個角色出現的條件：





隱藏角色	對應角色	按掣	結終狀態
山崎龍二	山崎	L1	草薙京在6級以上
八神庵	庵	L1	草薙京在7級以上
七枷社	社	L1	草薙京在8級以上
CHRIS	CHRIS	L1	草薙京在8級以上
SHERMIE	SHERMIE	L1	草薙京在8級以上
在月之夜藉着蛇之血而發狂的庵	庵	L2+R2	草薙京在8級以上
草薙蒼司	京	L1	完成日本編的遊戲
千堂恭司	獠	R1	完成美國編的遊戲
千堂翔太	ROBERT	R1	完成美國編的遊戲
千堂順子	YURI	R1	完成美國編的遊戲
草薙柴舟	京	R1	完成亞洲編的遊戲
枯乾大地之七枷社	社	L2+R2	完成亞洲編的遊戲
荒狂電光的SHERMIE	京	L1	完成亞洲編的遊戲
控火之CHRIS	京	L1	完成亞洲編的遊戲



隱藏角色＆新增設定

遊戲：ADVANCED V.G. 2
機種：PlayStation

玩者在故事模式完成遊戲一次之後，便會出現第一個隱藏人物「MATERIAL」，然後玩者完成一次NORMAL MODE後，便可以得到第二個隱藏人物「謝華MIRANDA」，而如果玩者可以令以上兩個隱藏人物出現，同時便會增加了「EXTRA CONFIG」，以上的隱藏人物。



■隱藏人物MATERIAL

■EXTRA CONFIG

■隱藏人物 謝華MIRANDA

二級勁料 秘技3則

遊戲：IMAGE FIGHT&X-MULTIPLY
機種：SEGASATURN

這遊戲一並有3個秘技，分別是選擇武器、選擇關數和新增ENDING。要使用選擇武器這個秘技的話，便要按着「A、C、X和Z」來暫停遊戲，如果是IMAGE FIGHT的話便要在暫停了之後按「L或R」；反之是X-MULTIPLY便要按「左或右」。

其次便是選關的方法，玩者只要在遊戲的標題畫面中，按着「L和R」來開始遊戲，便可以選擇關數了，同樣地是適用於兩隻遊戲的。至於追加新的ENDING便只適用於X-MULTIPLY，玩者只要在遊戲ENDING開始的時候按着C便可。



■在標題畫面輸入以上指令



■暫停中可以選擇武器



■便可以任意選關了



第5個ISM

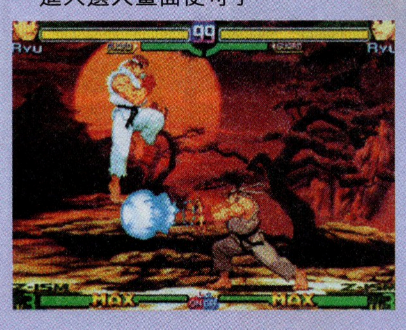
遊戲：STREET FIGHTER ZERO 3
機種：街機

這一個模式的正確名稱是「本氣模式」，這一個模式的特色便是玩者只要輸掉一ROUND便會GAME OVER，而且所選角色的攻擊力會提高，防禦力便會下降。要使用這一個模式，先要達成上一期所說過的新模式的要求，然後過了半個月之後，在開始遊戲之前按緊「中拳和中腳」來進入選人畫面便可了。

■看在右手邊的只得1 ROUND的機會



■兩者都是重攻擊→重攻擊→波動拳，但是左邊的較傷



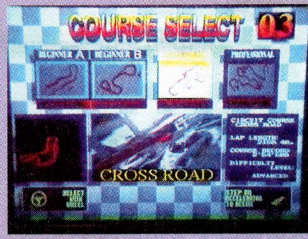
■只得1 ROUND的機會，努力啊！

二級勁料 隱藏車及 TIME ATTACK

遊戲：RACING JAM CHAPTER 2
機種：街機

提供者：VITURAL ZONE羅先生

踩着BRAKE來進入選車畫面，然後在選PREMIUM的3部車和在NISSAN的GTR的時候，再踩着BRAKE來選擇，便可以選擇到隱藏車了，而想進入TIME ATTACK MODE的話，玩者便要在選擇了車輛之後，仍然一直踩着BRAKE的話，便可以進入TIME ATTACK MODE了。



■在這　踩着BRAKE



■隱藏車之一



■TIME ATTACK模式

三級好料 隱藏人物

遊戲：DESTREGA
機種：PlayStation

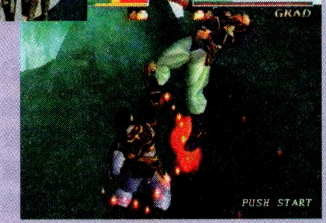


這遊戲中是可以使用同廠的遊戲《三國無雙》中的角色，方法便是要玩者使用指定的角色完成遊戲一次，這樣便會出現相關的隱藏人物，而玩者要使用隱藏人物的話，便要在選角色時按「R2」來選擇，以下便列出隱藏角色對應表，而這一些隱藏人物除了STORY MODE外，可適用於任何模式。

使用角色	出現角色
グラッド	趙雲
セレア	貂蟬
ザウベル	曹操
ディーム	太史慈
ミレイナ	孫尚香
クウガ	夏侯惇
ローゼン	諸葛亮
ドイル	張飛
レウス	陸遜
アンジー	許褚
ラオン	關羽
ファルマ	周瑜



■在選擇角色時按「R2」



■隱藏角色「趙雲」

一級猛料 使用最後 BOSS

遊戲：THE KING OF FIGHTERS'98
機種：NEO GEO

提供者：劉富文

剛剛推出的KOF98，現在有最新的秘技，便是可以使用最後BOSS「OMEGA RUGAL」，玩者只要在選擇角色的畫面中，把選擇角色的浮標指到RUGUL處，然後按着START來選擇，這樣便可以使用「OMEGA RUGAL」，而這一個秘技適用於任何模式。



■在這裡按着START來選RUGAL



■OMEGA RUGAL登場

通常投

SCORPION DEATH LOCK	近敵時←or→+C
SCORPION BLOW	近敵時←or→+D

特殊技

DOUBLE TOMOHAWK	→+B

必殺技

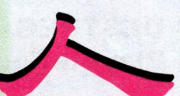
VANISHING FLASH	→↘↓↙←+A/C
DARK GENOSIDE	→↓↘+B/D
GRAVITY SMASH	↓↘→+A/C（可按着儲勁）
DARK BARRIER	↓↘→+B/D

超必殺技

GIGANTIC PRESSER	↓↘→↘↓↙←+A/C
RUGAL EXCUSION	↓↘→↓↘→+A/C
DESTRUCTION OMEGA	↓↘→↓↘→+B/D









線

Beatmania節拍熱潮捲到互聯網上！



想不到在PC也可以玩到這個遊戲呢～還有可能是香港第一個的Beatmania網頁也建立了，到底是甚麼一回事呢？不如由大家親自去看看吧！(古拉拉_B)

http://i.am/beatmaina

微軟向亞洲發動攻勢了

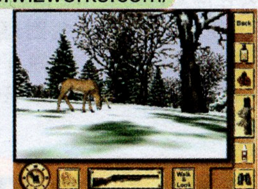
相信有不少讀者都會知道微軟(MIRCOSOFT)是軟件開發的大家之一，而她除了和其他小型公司合作(或者合拼起來)之外，還打算開始她的網站事業呢！為了成為能夠和AOL、Excite、Netscape等大站「匹敵」的網站，MSN決定推出中文化的版本，負責的將會是台灣微軟，而找尋器方面可能會是和蕃薯藤合作(因為二者的關係向來不錯)，如果真的成事，估計將會為MSN和微軟帶來不少廣告收入和新的使用者。不過仍然擔心MSN能否做到迎合台灣人的口味，所以微軟亦有意和台灣的網路內容起提供業者(即是ICP，類似香港的ISP)合作。(古拉拉_B)

電腦市場的生還者

相信各位看到近期的個人電腦大幅割價，或許會想到電腦製造公司的收入有否影響，甚至嚴重的導致倒閉呢？事實上，很多大型的公司如Compaq、IBM等都轉向投入伺服器的銷售服務，而不斷擴張中的市場令她們能夠維持盈餘。因為伺服器向來都是能比個人桌面型電腦帶來較高利潤，而且使用者對較廉價的伺服器要求日增，在這個時候，個人電腦市場能帶來的收入愈來愈少，到最後想信就只有一些大型公司才能「生還」。(古拉拉_B)

《Deer Hunter II》最新遊戲畫面

http://outdoors.wizworks.com/



由WizardWorks出品的模擬打獵遊戲《Deer Hunter II》，將會於網頁上發布有關遊戲的最新資料及畫面。遊戲除新增了12處地方予玩者進行打獵活動外，更有9種武器給玩者使用。遊戲預計將於本年尾推出，喜愛這類遊戲的朋友，不妨到以下網址遊覽。(Glen)

Activision協助SouthPeak推廣其電腦軟件

Activision與SouthPeak Interactive達成了合作協議，當中Activision將於未來2年負責推廣SouthPeak遊戲軟件，包括冒險遊戲《Dark Side of the Moon》以及一些和華納兄弟(Warner Bros.)有關的作品。(Glen)

《Fighter Pilot》新網址

http://www.fighter-pilot.com/

Electronic Arts的最新飛行模擬遊戲《Fighter Pilot》，雖然將預算於10月發售，不過廠商方面亦已為遊戲設立了一個新的網頁。在《Fighter Pilot》中，玩者將可以駕駛四部戰機，如：F-18、F-22、F-117及Su-35。此外，遊戲更可容許最多8位玩者透過LAN或Internet進行對戰。(Glen)

純愛手札也有限量版？

http://www.waei.com.tw/



筆者已在上期為大家報導過《心跳回憶》將會推出電腦中文版，而今次所說的就是十月十日發售的《純愛手札》電腦版將會在首批推出限量版，而圖中就是限量版的真面目，其鐵盒包裝真是極具收藏價值。(怪傑)

又有改編香港漫畫的遊戲！！

自從《風雲》大受歡迎之後，其廠商智冠再次將香港的漫畫改編成電腦遊戲，而今次是「玉皇朝」所推出的《天子傳奇》。當中的遊戲人物及場景全部都以立體多邊形繪製，而遊戲的情節將會以姬發由渭水去朝歌那一節開始。今次《天子傳奇》遊戲定於99年2月發售，而價格仍然未定。(怪傑)

華義又有另一作品！！

http://www.waei.com.tw/



繼《夢幻西餐廳》之後又有另一夢幻鉅作—夢幻渡假島，今次玩者將會扮演一位酒店集團老闆，將一個荒蕪的小島，建設成一個大型渡假島。今次可給玩者建設的建築物有大型酒店、機場、碼頭和交通設施等，而競爭對手除了是正派商業競爭之外，亦有惡性的，好像將對手的建築物破壞等。這遊戲將於98件10月5日發售。(怪傑)

Need For Speed III :Hot Pursuit

飛車黨橫行，警察要救命！

By: 倫

製造商：Electronic Arts　發售日：9月25日　遊戲性質：RAC

系統要求：Windows 95/98, Pentium 166MHz, 90MB free space, 16MB Ram, 4X CD-ROM, DirectX 5.0 or higher, high Color(65,536 color) capable 1MB PCI video card with DirectDraw compatible driver

http://www.needforspeed.com/

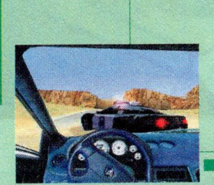
操作簡介

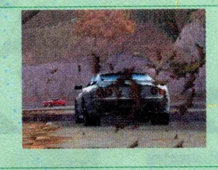
加速	↑
方向	←/→
減速	↓
手制動器	Spacebar
轉檔	A/Z
響號/警車警報器(警車專用)	H
設置路障(警車專用)	S
亮著/關掉車頭燈	L
向後望	B

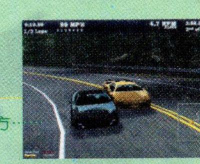
靚人靚景，名車相伴

《NEED FOR SPEED III》同樣保留了以往靚車靚景的優點，而且所表現的效果更令人感到如在臨場比賽一樣。此外，遊戲中的微細部份亦製作得非常認真，例如車輛飛駛時所掀起的沙塵、撞車後出現的火花等等。

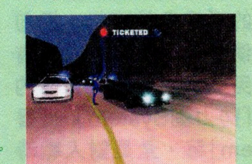
當然，遊戲中每一架車輛均是世界一級的名貴汽車，例如：Ferrari 355 F1 Spider、Jaguar XK8、Lamborghini Countach等，玩者都可以隨意選擇使用。另外，遊戲商亦早已在其網址上設立了Download地方，讓玩者可以增加更多更新型的超級跑車。


■駕駛室視點。


■車飛向遠方⋯


■想試下林寶堅尼等名跑車的厲害嗎？


■身為警察一份子，當然要注重團隊精神！(Multiplayer Hot Pursuit Mode)



■成功將飛車黨繩之於法。

要做惡黨飛車？還是成為交通巡警為市民請命？

在模式中，最特別的一項，便莫過於「HOT PURSUIT」模式了。當中玩者可以扮演卑鄙無恥飛車黨或是正義不柯的公路巡警，無論選擇"你追人"還是"人追你"也好，總之這模式絕對會帶給一種前所未有的刺激感覺。

此外，如果你有志同道合的話，更可以利用Modem來個"日夜大逃亡"或"千里大圍捕"的啊！！

Tomb raider III

製造商：EIDO

發售日：11月

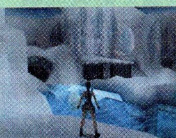
遊戲性質：ACT

http://www.tombraider.com/tr3/

Lara又再一次令你求生不得，求死不能！！

冒險之旅

當西方人還努力地開拓殖民地的時候，有一班英國船員於地球某處發現了一塊由宇宙墜下來的隕石。不過，最有趣的地方就是在隕石中，竟然埋藏著四件藝術品。那班船員自然將之據為己有，而且更將事件記錄於一本日記上。最後，亦只有一位船員帶著日記返回英國，因為其他船員早已離開世上了。


■今集將會設有5個世界，玩者將可選擇首先進入那個世界，而不同的選擇將會出現不同的結局。


■不知今次Lara又將會有怎樣的遭遇。

⋯⋯今天

有一間研究公司從冰塊中發現一些前所未有的物料，而且在物料中竟然掌握著一些和人類存在有關的秘密！研究員從冰塊中發掘出一具歐洲人屍體，並發現了當日那班英國船員發現藝術品的資料及線索。


■又要上山？！


■亦要越過原始森林地區，Lara看來今次有妳好受⋯⋯

Lara，你在何方？

這時候，Lara正在印度找尋一件和上文有關的藝術品。事實上，她從一些地方傳說上知道那件藝術品是擁有至高無上的力量，究竟真相是甚麼樣子？Lara又能否找到那四件可以影響人類運命的藝術品呢？

信長之野望 internet

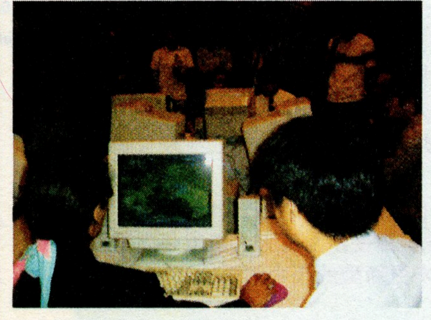
文：積奇

網上連線統一全日本！

製造商：光榮
發售日：10月2日
售價：7800日圓
遊戲性質：網上SLG
系統需求：Win95／98／NT

前言

利用Internet來玩SLG雖然不算新鮮，但是可以在網上玩《信長之野望》一定是許多人的夢想吧！不經不覺，信長系列由「信長」開始至「將星錄」已出了7集，這個最新作「internet」顧名思義更是一個專門用作網上對戰的作品，各位信長迷一定不會錯過吧！



■有關遊戲的最新消息可在http://www.koei.co.jp/查看。



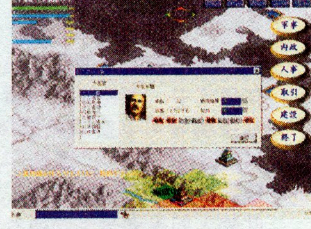
遊戲內容

遊戲一次可供8人同時遊玩，合計本州37個國家，東北、關東、近畿、九州共有5個劇本，與其他信長系列相比遊戲內的系統會較簡化，換句話說即使是新手亦可以升任有餘了。另一方面，遊戲新增的系統有「勢力圈System」、「書狀System」等，全是對人戰時新增的系統，而「限制時間內同時回合制」亦是從來這類型SLG所沒有的。

■勢力圈System，遊戲會以色塊來區分領土。



■書狀System，可和遊戲內其他對手密談(Chat)。



■限制時間內同時回合制，和其他SLG不同，指令的輸入是有時限的，時間到便會強制完結(內政)。

MONARCH MONARCH

名作以 POWER UP 姿態復活了！！

製造商：日本FALCOM
發售日：10月預定
售價：未定
遊戲性質：實時SLG
系統需求：Win95／98／NT

曾在PC98等大受歡迎的實時戰略遊戲《LORD MONARCH》系列的最新作便是這個《MONARCH MONARCH》了！遊戲會是加上新元素的Win95版，於廣闊的版上下達命令，把敵國國王消滅便是遊戲的基本方針。這個Win95版和當時的PC98版的最大分別，便是遊戲的進行會由2D變為3D，加上地形亦有高低等新要素的加入，是一個充滿立體感的戰略遊戲。



■遊戲會有高低等地形的變化，由上往下攻擊便是至勝的關鍵啊！



■各棋子的移動方式增加了，其表情亦更豐富。

遊戲的進行

遊戲的進行基本上是自動的，玩者要做的便是把手上的棋子分配在版圖上的城或鎮，繼而便是觀察敵方的一舉一動，進行各種配置或行動。於限制日數內把版圖Clear便可進入令一個Stage，所得的成績亦會得到評分。

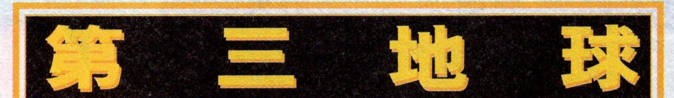


■時間停止、資金和人手的增加亦是追加的新要素。

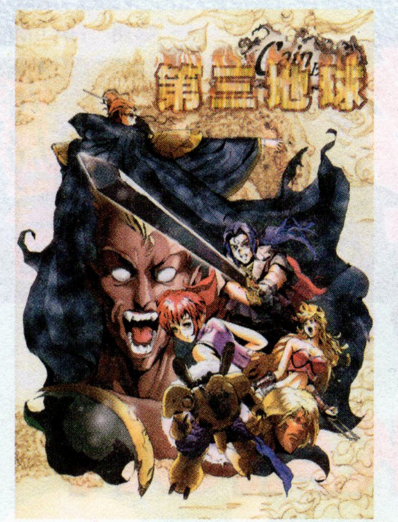
■「段位確認」可知道自己的實力。



■也有訓練和示範，十分親切。



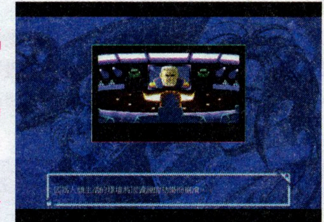
第三地球



製造商：富峰群
發售日：發售中
售價：680台幣
容量：CD-ROM
遊戲性質：RPG
系統需求：Win 95

另一新世界

由於人類不斷破壞大自然，令到天然資源和糧







食都不足。人類為了生存下來，而研製了殖民太空船，希望能夠將人類送到另一個適合人類居住的星球。經過40年的光陰，地球終於收到由最早出發的探索船「Hermedes號」發出發現了適合居住星球的消息，令到已經失望的人類再次重拾期望的心態。

村莊

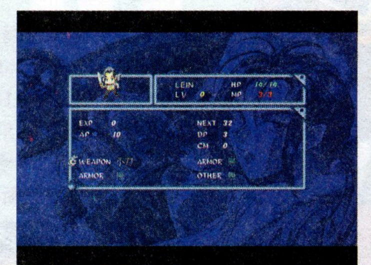
遊戲中的大部份的人都過着平靜生活，而在這些人之中都會有部份人能夠提供情報給主角他們。如果主角在村莊裏



的旅館留宿一夜，角色的所有狀態都能夠回復正常。

特殊魔法

遊戲中的不同角色都會有一些特定的魔法，例如：卡萊的藍雨、閃光、雷射衝擊，艾莉的膠化、風車、心靈術等，除此之外亦有一些魔法是普通的(即是會多過一個角色使用)



裝備

首先每位角色都可以裝備用來攻擊敵人的「武器」、防禦敵人的攻擊的「防具一」與「防具二」，以及裝備一些不同飾物的「其他」四種，而不同的裝備都會有很多不同的類型。

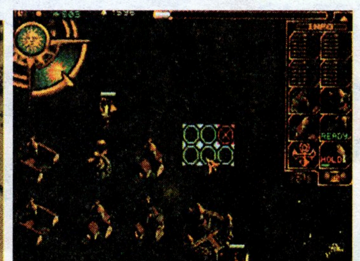


幻界霸者
天下之決戰

製造商：WARP ROWER
發售日：發售中
售價：750台幣
容量：CD-ROM
遊戲性質：SLG
系統需求：Win 95/MS-DOS 5.0以上

《幻界霸者》是一個支援連線對戰的即時戰略遊戲，而遊戲中會有五個部族，每一個都個別的故事發展和任務。其遊戲故事是講述由於人類的野心和貪婪令到地球發生了史無前例的核子戰爭(被稱為OVER-WAR)，而地球經過兩次同樣戰爭，已經變得滿目瘡痍，能夠生存下來的生物，就分別組成五個部族，而他們亦因為野心而想盡辦法統一世界，這樣部族的戰爭便開始了……





遊戲部族

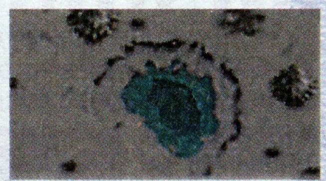


整個世界裏有吸血族、聖徒族、獸人族、機械族和惡魔族共五個大族，而不同部族的戰士不論身型、樣貌都各有獨特的地方。不過這五個部族最特別的地方是建築在大本營的建築物，因為每一個種族除了建築的建造流程有所不同外，甚至連所建築出來建築物都有不同，這是不是每個部族都有自己獨特的文化。

異獸

玩者在進入遊戲中的不同地帶時都要十分的小心，因為這些地帶中有了很多異獸出現，如果玩者是不想在這些不會影響戰局的戰鬥中，失去了寶貴的戰力就要適當地避開牠們。





隱藏人物

這遊戲中除了每個部族都有固定戰士之外，其實玩者進行遊戲途中，亦都可以找到一些不屬於這五個種族的人物，而他們卻擁有神秘的力量，這樣玩者可以找他們加入來增加自己的戰力。





AD　FIG　2P
製造商：CAPCOM　基板：SYSTEM 11　推出日期：9月預定

TEXT：KOTARO
鳴謝：HAJIME少尉

業務機地

每局二元



超鋼戰紀 KIKAIOH (海外版：TECH ROMANCER)

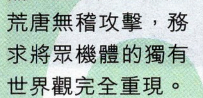
CAPCOM業務用街機最新3D POLYGON機械對戰格鬥遊戲《超鋼戰紀KIKAIOH》(海外版名為《TECH ROMANCER》)，乘着遊戲推出日期逐漸逼近，當中的內容亦越見明朗。與先前估計一樣，遊戲是採用PlayStation互換性基板SYSTEM 11所製作，由於開發程度亦接近完成階段，表現比之前所公布的畫面大幅進化，而一直被視為高度機密的遊戲系統也相繼曝光，所以有見及此，今期「業務機地～COMING SOON～」我們會繼續為大家介紹一下《超鋼戰紀KIKAIOH》的最新資料。






遊戲特色

《超鋼戰紀KIKAIOH》主要是由SUPER HERO ROBO、生體機動ROBO、MILITARY REAL ROBO、變形ROBO、合體ROBO和COMICAL ROBO等各式各樣的機體所構成，採用單對單的對戰形式，在縱橫無際的立體空間中，進行一場又一場的異種格鬥戰。攻擊種類方面，除了有MISSILE、爆彈、地雷等現代用兵器之外，亦有BEAMGUN、LASER BLADE等光學兵器，還有完全不能以科學常識角度去理解的荒唐無稽攻擊，務求將眾機體的獨有世界觀完全重現。



遊戲模式





模式方面，遊戲共分為「STORY MODE」和「HERO CHALLENGE MODE」兩種模式。其中「STORY MODE」是扮演操縱機體的主人翁，通過「MUTLI STORY SYSTEM」，在戰鬥中擊倒對手後選擇不同的肢節，令往後故事出現分歧。至於「HERO CHALLENGE MODE」，則與十二架機體進行對戰，從戰績來評定玩者所取得的HERO度，獲得不同的評級名稱。







■每部機體除了擁有自己的故事架構和標題之外，開場時更有個人的CG OPENING，令遊戲的臨場感和投入度倍增

以上記事內容及畫面仍屬開發中版本

操作方法

由於《超鋼戰紀KIKAIOH》標榜上天下地的廣闊遠近空間戰鬥，所以操作方面會有別於以往的《私立JUSTICE學園～LEGION OF HEROES～》和《STAR GLADIATOR》系列，主要是以簡單為本。操作上，感覺與NAMCO和SQUARE(DREAM FACTORY)共同開發的立體格鬥遊戲《EHRGEIZ》頗為相似，同樣是以控桿作為角色於版面上的全方位移動，而防禦和跳躍也設定為自主性規制的按擊操作，令角色更能於空間中自由活動。



基本操作

方向桿	360℃全方位移動
A	輕攻擊
B	重攻擊
J	JUMP 跳躍
G	GUARD 防禦

特殊操作

高速脫離	←·←
高速接近	→·→
必殺技	A＋B
迴避攻擊	G＋A or B
STEEL DASH	防禦中→·→
POWER BREAK	近敵時 ABG 同按
FIANL ATTACK	特定狀態中 ABJG 同按

遊戲系統

迴避攻擊

迴避對手攻擊後，繞進敵背反擊的系統，形式與《SAMURA SPIRITS》系列中「見切」和「繞進」十分相似，不過空隙就比較大，所以使用上可要注意。

STEEL DASH



與《RealBout餓狼伝説SPECIAL DOMINATED MIND》中的「QUICK APPROACH」相類之系統，利用擋格對手攻擊的方式前進，冷不防向對手發動襲擊。不過，由於「QUICK APPROACH」只能限制於反守為攻的狀況下使用，而「STEEL DASH」卻可以於任何狀態中作為攻擊或防禦的手段，所以後者表現更為實用。

POWER BREAK



破壞對手防禦的系統「POWER BREAK」，主要用於近身戰之中，情況與《SAMURA SPIRITS》系列中的投技系統「防禦崩．突飛」和「防禦崩．引張」相似，以攻擊令對手出現硬直狀態，繼而向其發動連續攻擊。

IMPACT DAMAGE GAUGE SYSTEM



與《VAMPIRE SAVIOR》同樣取消回合制，以相方DOWN的次數(通常為兩次)來決定勝負，任何一方最先被耗盡體力便當輸。然而系統最大的特徵，就是被對手攻擊所損耗的體力會分為紅色受損和黃色回復兩個部份，當停止攻擊一秒後黃色部份的體力便會自行回復。此外，被對手攻擊的損耗越細，所回復的體力亦越少，反之攻擊損耗越大，能回復的體力亦越多。

SPECIAL GAUGE．超必殺技



SPECIAL GAUGE是以使用必殺技和攻擊對手而有所增加，最多能儲存三個LEVEL，主要作為比一般必殺技威力更強大的超必殺技之能源。

GURAPPURU ATTACK



與《SAMURAI SPIRITS》系列中「鍔迫合」同出一徹的系統，在相方攻擊交鋒、出現相殺效果時，便會進入「GURAPPURU ATTACK」的狀態，其中相方要以連打決勝負，回數較多的一方才可勝出，而敗陣的一方則會陷入呆滯狀態，讓對手無條件發動攻擊。不過，假若兩者的連打回數相同時，相方就會分開被逼退至版邊，令相方也不能即時向對手作出攻擊。

ARMOUR SYSTEM



位於SPECIAL GAUGE上方是機體的ARMOUR數值，只要機體防禦或是受到對手的攻擊，其數值便會開始下降，當下跌至零的時候，防禦力就會比通常時大幅下降，而受到攻擊時損耗也會相對增加。此外，由於「STEEL DASH」是以防禦的方式前進，假若對手發動猛烈攻擊，自方使用「STEEL DASH」作為突進反擊，ARMOUR數值被破壞的機會和損耗亦會大幅上昇，所以使用時可要注意。

FINAL ATTACK

遊戲中最大的一擊必殺技，當體力GAUGE上出現「FINAL ATTACK」的字樣，便可以隨時使用，可是「FINAL ATTACK」亦限制於每個回合只能使用一次，因此亦要應該當心使用。





ITEM SYSTEM

「ITEM SYSTEM」是為將機體能力增加和發動特殊武器的系統，其中以破壞戰場四週的建築物，以及打倒對手而出現，供給拾取。另外，「ITEM SYSTEM」共細分為回復系、能力提昇系和武器系三種選擇道具，作為對應戰鬥中不同的狀況。





業務機地

每局二元

序言

這一次新登場的遊戲便是一隻賽車遊戲《RACING JAM CHAPTER 2》和體感射擊遊戲《TERABURST》，而這兩隻遊戲都是KONAMI推出的，現在便為大家介紹一下。

RACING JAM CHAPTER 2





■RACING JAM 2的外觀

極速的快感

最新到的賽車遊戲《RACING JAM 2》已經到埗，相信各位熱愛賽車遊戲的機迷都急不及待地去試一試，如果有一些玩者還沒有試這遊戲，便可以看看這介紹，能夠在玩之前對這遊戲有一點認識。

遊戲特色



這系列的特色便是在遊戲機身有一個「HAND BRAKE」，在「捉急彎」時便可以發揮它的作用了，而遊戲是有車廠贊助的，分別是HONDA、PREMIUM、MITSUBISHI、NISSAN、SUBARU和TOYOTA，所以遊戲中出現的車都是使用真實的資料，而每一間廠都有3部代表車，一共便有18部車可以選擇。



遊戲一共有4條賽道，每一條賽道也有不同的難度。噢，說漏了一件事，每一部車都有本身的操控性，即是說不同的車便會有不同級數的難度。在選定了賽道和車之後便可以開始比賽，玩者便要在限時內通過CHECK POINT方為完成比賽。



■「片」急彎便要靠這個HAND BRAKE了

兩集分別

不論是在遊戲的畫面和音質這兩方面都增強了，有玩過上一集的玩者也可能注意到。而這兩集最大的分別便在於機身的螢幕，因為在上一集的螢幕是彎曲的，而在這集則是平的，兩者在看時感覺是會有點不同。還有4部隱藏車會在這一集中出現，至於會有甚麼車和出現的方法便要留意秘技工場了。（此乃廣告）





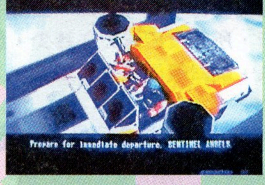
■上一集機身的螢幕是彎的

TERABURST

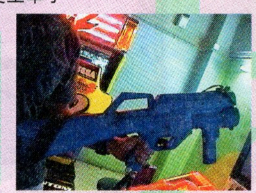
震到手軟



跟之前推出過的《GUNBLADE N.Y.》（坐在直昇機那隻）的玩法十分相似，兩者都是以機關槍來進行遊戲，而且在遊戲的時候是會震的。不過兩者縱使玩法相似得很，但仍有一定的分別，首先《GUNBLADE N.Y.》所用的機關槍是固定的，而《TERABURST》則是活動式的，另外這遊戲不會為玩者自動鎖定敵人的，還有《TERABURST》是有道具協助玩者的，而且還可以拾到不同的槍，反之《GUNBLADE N.Y.》便沒有輔助道具了。



■不坐直昇機便坐車了



■十分型仔的機關槍



■《TERABURST》的機身外觀

鳴謝：VITURAL ZONE

情報揭示板

TEXT BY：小健健

SEGA 推出 DREAMCAST 互換業務用底板！！

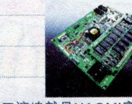
這邊廂個個期待DREAMCAST的來臨，那邊廂SEGA就公布了一個重大的消息，就是即將推出一塊跟DREAMCAST有互換性的業務用底板，它的名字就是「NAOMI」。而它的第一隻對應遊戲，就是恐怖射擊遊戲《THE HOUSE OF DEAD 2》，此GAME是預定於今年11月推出市面。亦即是說，它是會跟DREAMCAST同期推出。

現在，已至少有20間遊戲開發商會參與製作以「NAOMI」為平台的遊戲。又，由於這底板跟DREAMCAST有互換功能，所以預定DREAMCAST那個周邊配件「VMS」是可對應於NAOMI上。唔，如果真是這樣的話，那麼業務用遊戲及家庭遊戲就可以這部「VMS」作為傳送資料的媒介。不過，這個新的遊戲系統仍在計劃中。

除了《THE HOUSE OF DEAD 2》外，還有兩隻以NAOMI為平台的遊戲，它們分別是《DYNAMITE BASE BALL 98》及《BLOOD BULLET THE HOUSE OF THE DEAS SIDE STORY》(暫名)，而它們皆預定於今年之內推出。



■《THE HOUSE OF DEAD 2》是NAOMI第一隻遊戲。



■這塊就是NAOMI底板了。

《RACING JAM CHAPTER II》有隱藏車！！



WELL，上期不是説過KONAMI那部超像真的賽車遊戲《RACING JAM CHAPTER II》來了香港嗎？而今期我們也有介紹。唔，原來這遊戲是會有四架隱藏車的。至於詳情嘛，請留意今期的「秘技工場」。

《FIGHTING LAYER》中有《STREET FIGHTER EX》人物出現！！



上期就為大家報道過ARIKA跟NAMCO合作開發一隻3D多邊形格鬥遊戲——《FIGHTING LAYER》。原來在這遊戲內會出現一些《STREET FIGHTER EX》之人物，已公布的就有BLAIR DAME及ALLEN SNIDER。唔，可能遲些會公布有更多《EX》人物啊。

KONAMI 繼續考你音樂節拍！！

上回就為大家報道過KONAMI會推出《BEATMANIA》的姊妹作——《POP'N MUSIC》。然而《BEATMANIA》本身也會推出新版本，這就是《BEATMANIA 3 rdMIX》。比較特別的是，這個《3 rdMIX》共有4個模式，其中一個更是新加「EASY MODE」。而整個遊戲的新曲目就更有12首啊。

另外，KONAMI亦會推出另一玩節拍的業務用遊戲，名為《DANCE DANCE REVOLUTION》。《BEATMANIA》就是用手指來打拍子，而這隻《DANCE DANCE REVOLUTION》就是用玩者的腳。唔，其實玩法是這樣的，玩者要根據畫面中的箭咀指示，再用腳去踏那遊戲機地板適當之位置上，玩起上來就像跳舞般。而這遊戲的遊戲難度也分「EASY」、「NORMAL」、「HARD」三種。





「手指指機」之新 VERSION 到港

其實這也不是甚麼新料子了，不過也跟大家談談吧。唔，現在在遊戲機中心內，可不是有一些使用TOUCH MON來玩「接龍」呀、「找錯處」呀的遊戲機嗎？這遊戲名為《MEGATOUGH XL 5000》，由於它們收費又不是太貴，玩法容易又有親切感(因為可直接用自己的手指嘛)，所以也蠻受歡迎。早陣子它的新VERSION到港了，分別就是加了些新遊戲，VIRTUA ZONE有得玩啊。



出現！！《SOULCALIBUR》的隱藏人物！！

其實這隻《SOULCALIBUR》跟《鐵拳》系列一樣，遊戲入面的隱藏人物是會根據底板的啟動時間而自動出現。而現在遊戲機中心的《SOULCALIBUR》嘛，大既已可用到吉光及LIZARDMAN了。吉光大家都知道是《鐵拳》系列的人物啦，而那位LIZARDMAN原來是N年前的NAMCO名作——《度魯亞加塔》中的敵人云云。唔？莫非這遊戲的隱藏人物是玩經典人物呼？



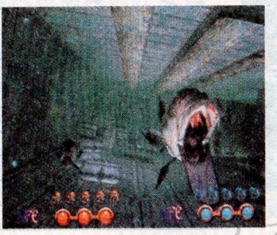
"真"拳皇 98 開幕戰，即將舉行！！

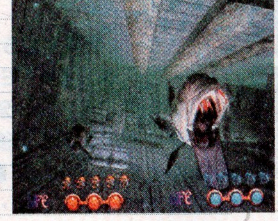
在即將來臨的9月29日，下午2時至8時(暫定)，於銅鑼灣時代廣場前的空地，就會舉辦一個名為「"真"拳皇98開幕戰」的活動。在是次活動中，除了有業務用及家庭用機的新作展示外，還有《拳皇98》的對戰大會及香港的漫畫主筆簽名會等。不過要注意的是，所有入場參加者必須持有刊登在《GAME PLAYER》等刊物中的廣告，方可進場啊。

以海洋為主題的射擊遊戲——《THE OCEAN HUNTER》



SEGA又有新的業務用遊戲要推出了，這就是一隻以海洋為主題的射擊遊戲——《THE OCEAN HUNTER》，使用的底板就是MODEL 3。唔，至於玩法方面，就像玩《GUN BLADE NEW YORK》般，向著畫面的敵人射呀射。不同的是，畫面內的敵人不是甚麼花生人(是生化人呀)，而是各種各樣兇猛的海洋生物。而且以MODEL 3來表現的話，畫面可會更細緻了。





SNK 也推出恐怖射擊遊戲！！

剛才説過SEGA會推《THE HOUSE OF DEAD 2》，這邊廂SNK也來推出恐怖射擊遊戲。這遊戲名為《BEAST BUSTER SECOND NIGHTMARE》，是9年前的3D射擊名作《BEAST BUSTER》之續編。玩者主要是以大彈及機關槍攻擊畫面內的喪屍，可説是一隻極為典型的3D射擊遊戲。而槍身有些零件更使用抗菌材料，看來是比較衛生的。底板方面就是使用HYPER NEOGEO 64，而此遊戲已在日本推出了啦。





時有時無？《VIRTUA ON》的隱藏人物！！

有攻略過《CYBER TROOPERS電腦戰機VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM》的玩者，都會知道此GAME內有個隱藏的半透明機體——AJIM的吧。而使用的方法也很簡單，就是在該機板啟動了3個月後，在選機體畫面中移去隨機的那塊大黑板處，再按實兩個TURBO鍵來按武器或START鍵，那麼就可使用這隻AJIM了。

不過根據HAJIME少尉稱，不是在底板啟動了3個月後，AJIM就一直可被玩者使用。因為當那塊底板再過一段時間後，它又會變成不能被使用之機體。執筆之時，「甘★」那雙對戰機台就是由「可以使用」，已變回「不能使用」的狀態了。WELL，若果真是這樣的話，這個隱藏人物系統倒是一絕囉。

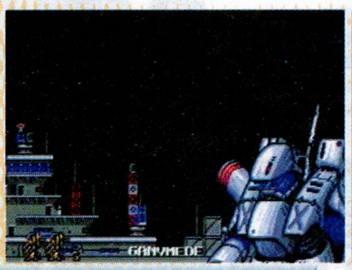
TEXT：J.J

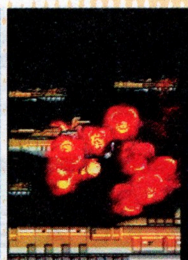
重裝機兵 LEYNOS

製造商：MASIYA
發售日：1990年3月30日
售價：6200日圓



一提起MASIYA公司，很多人都馬上會想起《LANGRISSER》系列，但其實在當年MASIYA推出《LANGRISSER》的同一時期，這公司亦推出了一個相當經典的動作遊戲《重裝機兵LEYNOS》。





有乜咁好玩？

當年這遊戲推出時，其畫面雖説不上特別出眾，但試過的人都會認同這是一隻很有深度的作品。首先，以動作遊戲來說，這遊戲的背景世界設定異常地詳細、整個遊戲由一個大故事構成，由最初地球軍受到突襲、撤返地球攻擊敵軍基地、以至最後的大規模艦隊反擊戰，而開發人員亦巧妙地為每版設定不同的戰鬥環境，亦不會在每一版設下BOSS型的敵人，沒有一般動作遊戲那種「版版如是」的感覺。





除了戰鬥環境不同外，戰鬥途中亦經常會發生特定的劇情，例如有友軍的戰機捨命撞毀敵基地的閘門，又或是值班中的同伴受到敵軍偷襲，不過最精采的，還是主角和宿敵蘭斯的多次戰鬥。

取勝重點 & 秘技

這遊戲的難易度在當時來說算得上是相當高的，這令不少機迷都未能一嘗爆機的心願，以下是在下對這遊戲的少許心得，若然閣下看罷此文後會有再拿這遊戲出來重玩的衝動時，希望會有點幫助……

1) 要視不限彈數的機槍為主武器，使用時要經常留意剩餘彈數，若餘彈不多就不妨在敵人未接近時射光它，以免和敵人交鋒時被RELOAD時間玩死……

2) 多利用調節射角的機能來將定位砲台屈死。

3) 在對付某些BOSS時（如STAGE 6），若能在到達EVENT觸發點之前先對BOSS機體作充份攻擊，敵BOSS便會在EVENT結束後自然死亡……

OMAKE——兩個好駛好用的秘技

1) 當玩STAGE 1時，只擊毀該版目標的大型敵艦，以2800分過版，便可馬上有齊所有裝備。

2) 當CONTINUE次數剩下2次時，進入OPTION畫面按START掣，便可將CONTINUE次數增至9次（可無限次使用）。



有RPG要素的動作遊戲

這遊戲除了故事性較一般動作遊戲為強之外，其武器系統本身亦有着很強的RPG感覺。在第一版的時候，主角的機體只擁有很基本的裝備，但到了中後期的版面，可選擇的武器會愈來愈多、舊有的武器亦會有強化版出現，如何利用有限的裝備空間安裝最適合自己的武器來完成任務，是這遊戲一個很大的魅力，加上每版完成後所得到的新兵器會視乎分數而定，在某種意義上，這遊戲其實可算得上是個ARPG。



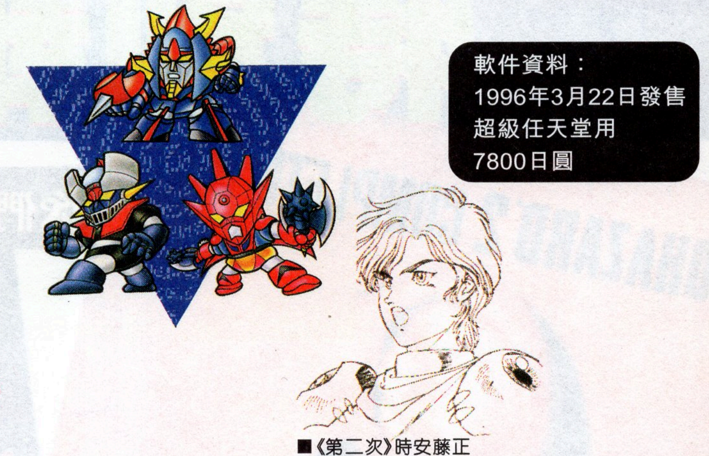
第二十三回 超級機械人大戰的世界



by HAJIME少尉

《第二次》前的世界……

令人意外的是，這個「世界」並非如一般想像的，是以「高達」為藍本的「宇宙世紀」，反之更一個是接近「我們」這個現實世界的「空間」。在這　存在的並不是一般高達迷熟悉的地球聯邦政府，而是聯合國（地球聯邦政府是在《第二次》之後，因DC事件而成立的）。而一般的情況下，整個《第X次》系列的開端（詳見上期的事件表）便是由《第二次超級機械人大戰》開始，截至《第四次》、《完結篇》為止。不過事實上，較遲發售的《超級機械人大戰外傳 魔裝機神》內，卻有著《第二次》發生之前已經展開的外傳故事，所以今次就先為大家介紹一下這段鮮為人知的序幕吧！



■《第二次》時安藤正樹的早期設定

軟件資料：
1996年3月22日發售
超級任天堂用
7800日圓

《超級機械人大戰外傳 魔裝機神》

第一章

時間是《第二次》之前2年，舞台是地底世界拉傑斯。這裏有10個主要國家，其中最大而且擁有5萬年歷史的是神聖萊茵古蘭王國。這個盛行魔法與鍊金術的王國出現了一個預言：在未來十年之內，正體不明的巨大力量將令世界毀滅。

當時在任國王亞薩爾為應付這狀況，在鍊金術協會的全力支持下展開了「魔裝機計劃」。於是，人類的未來便交託在這些藉由人類的「氣」引發出無限力量的巨大汎用人型兵器身上。

然而，由於拉傑斯的人類精神成熟，並未擁有驅動魔裝機所必要的，強大的「氣」。於是，王室決定借助地上人的力量，將符合條件的人以召喚魔法帶到地下世界，作為魔裝機的駕駛者。而其中，包括了一位名叫安藤正樹，來自日本的少年。

雖然召喚過程是非自願的，但如果被召喚者拒絕，他們還是可以回到地上的。不過正樹還是選擇了留在地下世界，而他作為「魔裝機操者」的才能亦續漸展現出來。而且被16部魔裝機中擁有最強力量的「魔裝機神CYBASTER」認定為「主人」。而就在他利用CYBASTER的力量回到地上世界的時候，在日本新宿遇上了他一生不能忘懷的宿敵——白河 愁，與尚在測試中的「武裝機甲士古蘭修」。不過在這一刻正樹當然還不知道他是誰，只是疑惑著他的來歷和身份，回到拉傑斯。

在不久之後，原本平穩的假象開始壞滅。

為父母雙亡的正樹帶來絲絲家庭溫暖的養父「劍皇西奧路多」慘死於白河 愁手上。在魔神官羅素與充滿野心的軍事國家雪迪特雅斯的陰謀下，地之魔裝機神ZAMGID的操者列卡特為救迪蒂而死，而皇都萊茵古蘭亦告壞滅，國家領導層的重要人物非死即傷。在滿目瘡痍的皇都土地上，白河愁留下了「我還要往地上和皮亞博士會面……可沒有時間留在這裏耗下去，再見……」的説話後，便和他的古蘭修往地上去了。

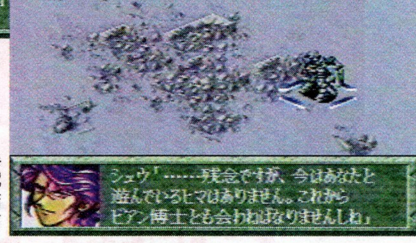
在將「保衛萊茵古蘭」的責任交託予黃炎龍之後，安藤正樹決定追著事件元凶——白河 愁，前往地上。

「全部事件的關鍵就在他身上……一定不會錯的……」



■在毫無預兆的情況下，突然被召喚到一個不明的世界

■6、70年代B級科幻片的橋段？



■在「南極事件」中，秘密和異星人交流的聯合國部隊和研究基地被愁毀滅，雙方的科技結晶古蘭修亦為白河 愁據為己有

接下來的故事，就是大家熟悉（？）的《第二次超級機械人大戰》了！抱歉由於篇幅關係，原定為大家講述的只有留待下期了！今期就到此為止吧！如果對本欄有任何疑問、意見，歡迎來信，電郵地址是raiden@gpm.hk.com，

參考著作：

魔裝機神攻略Guide
Super Encyclopaedia Super Robot Wars
The History of Super Robot Wars
Super Robot大戰大圖鑑
SFC用軟件《超級機械人大戰外傳 魔裝機神》、《超級機械人大戰EX》

CAPCOM®

特別報告！！

你們喜歡《BIOHAZARD》的音樂嗎？

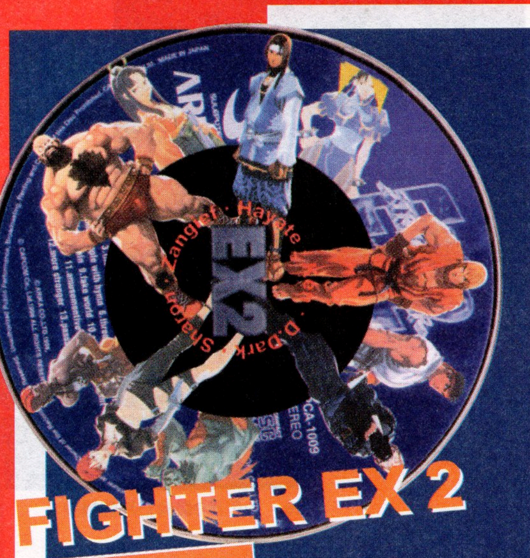
BIOHAZARD 2 COMPLETE TRACK

CAPCOM

BIO HAZARD SYMPHONY Op.91
CRIME AND PUNISHMENT

首批限量附送初回特典 Single
將收錄《BIOHAZARD》的特別
效果音和 Voice ・不另收費

徇眾要求，萬眾期待的《BIOHAZARD Symphony Op. 91》和《BIOHAZARD 2 Complete Track》現已發售！！



缺貨多時・再度入貨

STREET FIGHTER EX 2
SOUND TRACK
全城熱賣中







封神演義



PlayStation／SRPG／KOEI ／385港圓

這遊戲一開機先來一個不俗的OPENING，雖不太精彩但總算有點誠意。遊戲系統東抄西襲之餘，那利用「寶貝」來改變地形的點子卻頗有創意，最得人歡心的是那些遊戲畫面內的人頭照，繪畫得十分漂亮。遺憾是劇情的推進十分沈悶，表現手法又相當單調，玩十多關後便令人十分厭倦。而且平衡性亦未見心思，數十名同伴不斷出場，弄個洞府修練就像將平衡性的責任拋在玩者身上。其實這遊戲最令筆者有感而發的，是看日本人怎樣重新包裝我國文化變得新潮商業，同一件事落在中港台同胞身上，卻往往變得比原著更庸俗老套。(零式迪爾)

評分：

人物／機械：3.5
畫面：3.8
音樂／音效：4
故事：3
操作性：2.8
投入度：2.5
原創性：3
難易度：3.5
移植度：——

平均分：3.26

隻給筆者極強烈《FFT》感覺的戰略遊戲，系統有很多相似的地方，而遊戲中人物的設計和設定亦有很大的影響。首先人物設計不討好，對於日本人來說可能是「還可以吧！」但是對於一些看過原著或者對原著有了解的玩者來說，實在不行。其次是它的人物的特性明顯，所有的特技是每個角色都可以修練，到了遊戲後半便會變成一個個同樣的棋子了……此外，劇情也給人一種冗長的感覺，與其要買一個新遊戲，不如在抽屜裏找回《FFT》玩好了。(古拉拉_B)

評分

人物／ 機械：2分
畫面：2分
音樂／ 音效：2分
故事：2分
操作性：2分
投入度：1.5分
原創性：2分
難易度：2.5分

平均分：2分

誕生21



PlayStation／SLG／NEC INTERCHANNEL／6800日圓

本來，很多人便已對此遊戲的推出已抱著不太高的期望，結果是果然如此，人物設計及動作方面真的只屬一般，而且難度亦與前作一樣十分之高；但反而本人比較欣賞的是有少許的新系統，例如：可以換部件來增加能力值、假日可以帶她出外來維持其信任及增加感情值之類，最後說一句，喜歡玩藝能界SLG的人可不妨一玩。(山寺良牙)

評分：

人物／ 機械：2分
畫面：3分
音樂／ 音效：3分
故事：3分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：1分
移植度：——

平均分：2.63分

要訓練一具冷若冰霜的機械人成為超級巨星，的確是非常新奇有趣。雖然遊戲中的主角是一位機械人，但是她(它？！)竟然會有感情(Emotion)指數，這無形中給予人一種就算是機械構造的東西，也可能會有感情的存在。玩法上和一般少女育成遊戲相若，但遊戲背後所出來的訊息，卻有耐人尋味的效果。(Agent X)

評分：

人物／機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂／音效：4分
故事：3分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：4分
難易度：4分
移植度：——

平均分：3.5分

STEAM HEART'S



SS/STG/GIGA/6800日圓

這個由電腦版移植的射擊遊戲除了少了一部份的EVENT畫面之外，這可算是完全移植，而筆者覺得這是一個不俗的遊戲。因為玩者可以利用SUD WEAPON來發動大彈的功能，而不是好像其他射擊遊戲需要拿取大彈ICON才可使用，令玩者感覺到更加爽快。不過每次打倒BOSS後的EVENT出現時，都要聽完他們的對白，才可以看到下一張性感硬照，這是比較不喜歡的地方。(怪傑)

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：2.5分
音樂／音效：2.5分
故事：2.5分
操作性：3分
投入度：4分
原創性：--
難易度：3分
移植度：4分

平均分：3分

不能想像SS到了這個時候還推出這一類的遊戲。基本是一個不俗的射擊遊戲，設計不俗，可能因為是SS的關係，仍用着2D來表達，但是在過版後的「劇情畫面」則不敢恭維了。那些「唔鹹唔淡」的畫面加上不知名的配音，給人畫蛇添足的感覺。這個遊戲我想銷量也不會太高，反而可能令SS的名譽受損呢。(古拉拉_B)

評分

人物／ 機械：1.5分
畫面：1分
音樂／ 音效：2.5分
故事：1分
操作性：2分
投入度：2分
原創性：3分
難易度：2分

平均分：2分

SRPG創作室



PlayStation/ETC/ASCII/5800

這是筆者接手的第二隻創作室遊戲，而感覺上雖說是創作。但始終也是有着很大的限制，而且創作的部份最多的只不過是角色和名字（雖然這樣仍然很有趣），遊戲中比較複雜的便是設定遊戲中的特殊事件，因為很容易會發生矛盾，還有最可惜的地方便是可以選擇的地圖材料實在是太少的，不過如果可以找多幾個朋友一起來玩會增加不少的樂趣。（非洲）

評分：

人物／機械：3分
畫面：2.5分
音樂／音效：1.5分
故事：--
操作性：3分
投入度：4.5分
原創性：3.5分
難易度：--
移植度：--

平均分：2.92分

實在十分有趣！雖然遊戲內供應的漢字有限，可是用一些錯別字來代替更是低死非常。遊戲內可以設定的東西亦非常多，上至遊戲的開場白，下至進行時的各種特別事件也是玩者一手包辦，喜歡創作的朋友一定不要錯過。如遊戲內人物樣子的變化設定可以增多的話一定會更有趣。(積奇)

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：1.5分
音樂／音效：2分
故事：－－分
操作性：2.5分
投入度：3分
原創性：2.5分
難易度：2.5分
移植度：－－分

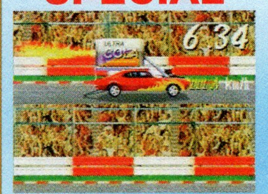
平均分：2.4分

總評：

今期的遊戲中不知那一個是最受讀者愛戴呢？但是從「去貨」數量看來，相信一定是超級迷你遊戲《比西霸希SPECIAL》了，繼《ＭＧＳ》後，KONAMI這次又「豬籠入水」了。另外一個值得留意的遊戲就是(KAKI)MAX2了，上集的成績十分不俗，這次遊戲的效果也很好啊

(古拉拉_B)

比西霸希 SPECIAL



PlayStation／ETC／KONAMI／4800日圓
© 1996 1997 1998 KONAMI

這邊廂新一輯業務用版推出了，那邊廂就來PlayStation版上來個三合一，把兩隻《比西霸希》再加《HANDLE CHAMP》一拼推出，46隻遊戲，售價也只不過是4800日圓，可真乎復可求。不過，沒有那些大按鈕玩起上來總是又好像小了點樂趣。而且最大的問題就是PlayStation手掣顏色之分配可跟業務用版有些分別，所以玩上來可會有點不習慣啊。(小健健)

評分：

人物／機械:4.0
畫面:3.9
音樂／音效:4.2
故事:——
操作性:3.0
投入度:4.6
原創性:4.5
難易度:4.0
移植度:4.5

平均分:4.08

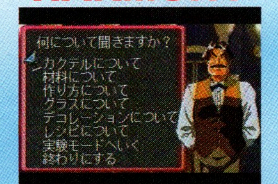
這個《BISHIBASHI》可算是將KONAMI兩個內藏很多MINI遊戲的街機版本完全移植，當中的MINI遊戲可以讓玩者重拾街機時的歡樂，但筆者覺得這遊戲亦有不少缺點，而最大的缺點相信是那次次不同的遊戲操控，雖然在玩不同MINI遊戲前，電腦會講解操控方法，但不要忘記當中有很多的MINI遊戲，這樣卻令到玩者失去了玩的樂趣。(怪傑)

評分：

人物／機械:2.5分
畫面:2.5分
音樂／音效:2.5分
故事:—
操作性:2分
投入度:2分
原創性:—
難易度:3分
移植度:3分

平均分:2.5分

COCKTAIL HARMONY



PS／SLG／MEM
© 1998 ASTROLL CO., LTD.

遊戲創作的誠意實在值得一贊，因為酒的種類數目之多，可以比上一本百科全書。另外，遊戲中加入了STORY MODE，但沒有「夾硬來」的感覺，是遊戲另一個耐玩之處。自問喜歡杯中物的我，加上曾在讀書時學過一點點酒類的知識，玩時也感到十分吃力，這只好怪遊戲的設定太仔細了，所以變得太難玩。但是，有興趣的玩者卻可以在這個遊戲學到不少酒類的知識。(古拉拉_B)

評分

人物／機械:3分
畫面:2.5分
音樂／音效:2.5分
故事:3.5分
操作性:3.5分
投入度:3.5分
原創性:3分
難易度:3分

平均分:3.44分

老實説積奇並不是一個嗜酒份子，因此玩起這個調酒遊戲時便有盲摸摸的感覺。一來不知道怎樣的配搭才可調出好酒，二來由於遊戲內各種酒名也是使用實名的關係，相信只有對這方面有認識的人才會玩得投入。另一方面，遊戲畫面的表達極奇簡便，給人強烈的超任感，實在攸人提不起興趣。(積奇)

評分：

人物／機械:1.5分
畫面:1.5分
音樂／音效:2分
故事:——分
操作性:2.5分
投入度:1分
原創性:2分
難易度:3分
移植度:——分

平均分:1.92分

ADVANCED V.G.2



PlayStation／FIG／TGL／5800日圓
© TGL 1998 ILLUSTRATED BY T.KIMURA

由電腦版本改編而成的美少女格鬥遊戲《ADVANCED V.G.2》，不論畫面、遊戲性，以至各方面也有大幅度的改進，雖然遊戲並未持有甚麼特別創新的系統，可是以原創的家庭用遊戲而言，表現已十分不俗。至於操作方面，與系統配合恰恰到好處，令一般玩者也能享受格鬥遊戲的樂趣，是為遊戲最成功的地方。(KOTARO)

評分

人物／機械:3.5分
畫面:3.5分
音樂／音效:4分
故事:3.5分
操作性:4分
投入度:4分
原創性:3.5分
難易度:3分
移植度:——

平均分:3.63分

最初見KOTARO在進行對遊戲系統的研究時，覺得這個遊戲除了畫面是稍遜之外，其他地方都十分不錯，設定仔細而且可以比美其他有名的格鬥遊戲(或者是KOTARO對每一個格鬥遊戲都很認真吧)，連續技駁超必殺技等等高難度的技巧我也可以做到了，但為甚麼仍覺有點不對勁呢？原來遊戲最好玩的，就是不死加無限超必殺GAUGE的PRATICE MODE……(古拉拉_B)

評分

人物／機械:3分
畫面:2.5分
音樂／音效:2.5分
故事:3.5分
操作性:3.5分
投入度:3.5分
原創性:3分
難易度:3分

平均分:3.44分

峠MAX 2



PS／RAC／ATLUS／328港元
© ATLUS／CAVE 1997,1998

這個山路賽車相比起前作的畫面已經進步了很多很多，而再加上遊戲中增加了很多不同的模式，當中最具特別的可算是STORY MODE，因為它並不像其他賽車遊戲的故事模式那樣，只要取得勝利便可繼續進行遊戲，不過它則需要完成一些古靈精怪的任務便可，而不完成亦都可以。再加上完成特定條件便可以拿到一些隱藏車，令到遊戲性十分豐富。(怪傑)

評分：

人物／機械:3.5分
畫面:3.5分
音樂／音效:2.5分
故事:2.5分
操作性:3分
投入度:3.5分
原創性:3.5分
難易度:3分
移植度:—

平均分:3.125分

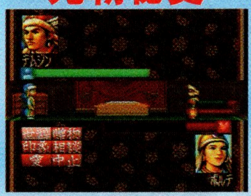
一隻以公路作為賽道的賽車遊戲，玩者除了有機會駕駛名貴跑車之外，更可以駕駛一些大家也意想不到的車輛，例如運油車、速遞電單車甚至是軍用裝甲車。當中，最厲害的便是那輛裝甲車，不論面對任何環境、地形或彎路，它都可以不用減速，如履平地。此外，大部份賽車在"片彎"的時候，都會出現扭力不足的情況，感覺有如使用"光頭胎"一樣。(Agent X)

評分：

人物／機械:3分
畫面:2.5分
音樂／音效:2.5分
故事:2.5分
操作性:2.5分
投入度:3分
原創性:2.5分
難易度:3分
移植度:——

平均分:2.69分

蒼狼與白鹿 元朝秘史



PlayStation／SLG／MEM／6800日圓
© 1998 KOEI CO.,LTD.

一提起成吉思汗，筆者便會立刻想到蒙古騎兵的雄姿，及以「馬上治天下」那種游牧民族的政治思想……。好！説回遊戲本身，畫面雖然仍停留於超任時代的階段，不過勝在系統獨特，而且更可以使用蒙古族以外的君主，令遊戲的耐玩性增加不少。當然，那個"生兒育女""繁衍後代"的方法，亦依然健在啦！(Agent X)

評分：

人物／機械:2.5分
畫面:2.5分
音樂／音效:3分
故事:3分
操作性:2.5分
投入度:2分
原創性:2.5分
難易度:3分
移植度:——

平均分:2.63分

蒼狼與白鹿 元朝秘史雖然遊戲的感覺和超任沒甚麼分別，可是玩起來卻並不差。遊戲內加上配音是筆者頗欣賞的，加上戰鬥時並不單是兩隊兵互相碰撞而已，而是會進入另一個個別輸入指令的畫面，令戰鬥時的樂趣倍增了。可是怎麼説這類型的遊戲如畫面沒有改進的話，要在這個時代受歡迎便十分困難。(積奇)

評分：

人物／機械:2.5分
畫面:1.5分
音樂／音效:2.5分
故事:2分
操作性:2.5分
投入度:2.5分
原創性:2分
難易度:3分
移植度:4分

平均分:2.5分

Jaja馬Quartet Mega Dream Destruction +



PlayStation/SLG/MEM/6800日圓
© 1998 GMF/StudioOX/アートスケープ

由動畫改編而成的遊戲，當中玩者將可以欣賞不少充滿娛樂性的過場畫面。至於遊戲內容方面，主要是以卡片鬥大來決定勝負。玩法簡單之餘，亦需要有一些戰略技巧才能完美地克制對手。相信喜愛桌上遊戲的朋友，必定會有所得著。此外，還加上四位美麗出眾的女戰士，敵人尚敢四出搗亂嗎！(Agent X)

評分：

- 人物／機械:3分
- 畫面:2.5分
- 音樂／音效:2分
- 故事:2.5分
- 操作性:2.5分
- 投入度:2分
- 原創性:3分
- 難易度:2分
- 移植度:——

平均分:2.44分

一隻有少少戰棋成份的遊戲，其實玩的主要都是撲克牌，所以説穿了還不過是一隻TABLE GAME而已。而遊戲又是找來了最典型的商業元素作——美少女作為賣點，不過這些東西我已經看到太多，不尤得已免疫起來。雖然遊戲中那些動畫、硬照畫功可以説是中上貨色的。但在這些包裝背後的遊戲性嘛，可説非常低。玩者只是接受一個又一個的卡牌鬥大遊戲，有時一場戰鬥又會過長，這些都令遊戲變得非常悶蛋。(小健健)

評分：

- 人物／機械:3.5
- 畫面:3.8
- 音樂／音效:2.9
- 故事:2.0
- 操作性:3.9
- 投入度:2.3
- 原創性:2.4
- 難易度:3.8
- 移植度:——

平均分:3.07

幻想水滸傳



SEGASATURN/RPG/KONAMI/3800日圓
© 1995 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

隔了這麼久，這遊戲終於在SS上推出了，雖然這遊戲比PS的遲了這麼多才推出，但是這遊戲仍有它的價值。因為遊戲的遊戲系統實在是十分吸引，特別是遊戲中那108個角色和根據地的成長。SS版的讀碟速度比PS的快，不過遊戲的戰鬥方式比較沈悶，是遊戲美中不足的地方（非洲）

評分：

- 人物／機械:3分
- 畫面:2.5分
- 音樂／音效:2分
- 故事:3分
- 操作性:3分
- 投入度:3分
- 原創性:2.5分
- 難易度:2分
- 移植度:2分

平均分:2.56分

這個曾經在PlayStation上推出過的《幻想水滸傳》，終於推出SS版，它是簡直是PlayStation版的再生，這樣玩者就可以玩到再次感覺找齊108星的樂趣。而筆者就覺得雖然遊戲完全地移植是一件很好的事，但沒有一些是SS版才會有的地方，反會令到玩過這遊戲的玩者不要需要再次購買這遊戲了。(怪傑)

評分：

- 人物／機械:2.5分
- 畫面:3分
- 音樂／音效:2.5分
- 故事:3分
- 操作性:3分
- 投入度:2分
- 原創性:—
- 難易度:3分
- 移植度:4.5分

平均分:2.94分

BLUE BREAKER BURST 在笑臉的明天中



PlayStation／AVG／HUMAN／5800日圓
© HUMAN 1998
© HUNEX 1998

這是《BLUE BREAKER BURST》系列的第二集。唔，比起上集，基本上給我的感覺是換湯不換藥的。連OPENING也沒有重新製作，只是在STORY MODE中改變了情節、在對戰鬥模式加了點新人物及把舊角色的招式畫蛇添足地更改了。本來這遊戲「AVG+格鬥」的意念蠻有趣，但心有餘而力不足，弄到遊戲有點不論不類。現在再來個「一鷄兩味」，可是真真沒趣了。(小健健)

評分：

- 人物／機械:1.9
- 畫面:2.5
- 音樂／音效:2.6
- 故事:3.0
- 操作性:3.1
- 投入度:2.4
- 原創性:0.8
- 難易度:2.5
- 移植度:——

平均分:2.35

前作剛推出不久，現在又推出最新續篇《BLUE BREAKERS BURST》，遊戲基本上是承襲自前作，而最不同的地方就只是故事上略為不同。登場人物方面，與前作大部份相同，其中畫面、音效、操作，以及各項系統亦未有大幅度的改進，予人換湯不換藥之感，雖然以改版而言仍可以接受，但是對續篇來説就未免有點兒那過。(KOTARO)

評分

- 人物／ 機械:3.5分
- 畫面:3.5分
- 音樂／音效:3分
- 故事:3分
- 操作性:3.5分
- 投入度:3分
- 原創性:3分
- 難易度:3.5分
- 移植度:——

平均分:3.25分

心情浮動MY BABY ～女兒之雙六成長記～



PlayStation/TAB/AXELA/4800日圓
© 1998 AXELA/ STANCE CO.,LTD

將雙六和模擬育成元素集於一身，能供四人同時對戰的桌上型遊戲《心情浮動MY BABY～女兒之雙六成長記～》，就以畫面和音效而言表現仍尚可接受，可是人物設計方面則略為參差，而且以雙六作為題材的模擬育成遊戲，畢竟在早前已經推出得太多，所以無疑對原創性和新鮮感上也大打了折扣，是略為敗筆的地方。(KOTARO)

評分

- 人物／ 機械:2.5分
- 畫面:3分
- 音樂／ 音效:3分
- 故事:3分
- 操作性:3分
- 投入度:3分
- 原創性:3分
- 難易度:3.5分
- 移植度:——

平均分:3分

起初還以為這又是一隻甚麼育成SLG，但一試之下，才發現這是一隻玩擲骰子的TABLE來，而且巧妙地加了育成成份，實在不錯。想起來倒有點像那隻甚麼《DX人生劇場》。而且玩起上來也覺那系統蠻親切，好像轉輪盤時除了顯示了格數外，還顯示了該格的類型及其他對手所在，好讓大家心裡有數。而玩者又要替女兒選擇學校及課外活動，又不失SLG的成份。總括來説，跟同類型遊戲相比，此作可算是中上的了。

評分：

- 人物／機械:3.5
- 畫面:3.9
- 音樂／音效:4.2
- 故事:——
- 操作性:3.6
- 投入度:3.5
- 原創性:3.7
- 難易度:3.2
- 移植度:——

平均分:3.65

慶應游擊隊外傳



PlayStation/TAB/VICTOR/5800日圓
© 1998 Victor Interactive Software Inc.

這一個日本版的大富翁遊戲，基本上可説得是沒有什麼特別，不過在遊戲中有不少特別的道具，而且當中的特別事件也很有趣，但是玩這遊戲頗花時間，因為當到電腦行動的時候，玩者是要強迫地看他們的行動，是不可以取消的，這一點是這遊戲比較失敗的地方，不過它的角色設定也很可愛。（非洲）

評分：

- 人物／機械:3.5分
- 畫面:2.5分
- 音樂／音效:3分
- 故事:2分
- 操作性:2分
- 投入度:2分
- 原創性:1.5分
- 難易度:2分
- 移植度:--分

平均分:2.31分

一心想著這個「慶應」會是和SATURN版一樣玩法的，殊不知竟是一個擲骰子的遊戲。遊戲的插畫不俗，可是單是這樣是不夠的。以多邊形來表達人物是積奇最反感的，而且遊戲的畫面也不見得好，人物移動時不自然，令人暈暈的。可以是筆者對江戶時代的認識不深吧，整體上的氣氛還是怪怪的。(積奇)

評分：

- 人物／機械:2.5分
- 畫面:2分
- 音樂／音效:2分
- 故事:1.5分
- 操作性:2.5分
- 投入度:2分
- 原創性:2分
- 難易度:3分
- 移植度:－－分

平均分:2.2分

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

「HYPER 有腦遊戲榜」

新城 997 有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK 五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓
FAX：2507-5175　EMAIL：cineaste@glink.net.hk

HYPER有腦PlayStation榜



1st　METAL GEAR SOLID
KONAMI　48票

2nd	DANCING BLADE任性桃天使！	KONAMI	46票
3rd	MYSTIC MIND	每日COMMUNICATIONS	40票
4th	SD高達G GENERATION	BANDAI	34票
5th	拳王京	SNK	24票
6th	CAPCOM GENERATION~第一集 墜擊王之時代~	CAPCOM	22票
7th	3×3 EYES 轉輪王夢幻	KING RECORD	20票
8th	風之丘公園	TECHNOSOFT	15票
9th	英雄傳說4 朱紅血	GMF	12票
10th	美少女夢工場 口袋大作戰	GAINAX	3票

HYPER有腦SATURN榜



1st　櫻大戰2～求你別死去
SEGA　49票

2nd	魔導物語	COMPILE	41票
3rd	超級機械人大戰F(完結編)	BANPRESTO	29票
4th	THE KING OF FIGHTERS 97	SNK	16票
5th	DEEP FEAR	SEGA	15票
6th	LUNAR 2 ETERNAL BLUE	角川書店／ESP／GAME ARTS	13票
7th	CAPCOM GENERATION~第一集 墜擊王時代~	CAPCOM	10票
8th	慟哭 FINAL EDITION	DATA EAST	7票
9th	SLAYERS ROYAL 2	角川書店／ESP	6票
10th	惡魔城 X 月下之幻想曲	KONAMI	2票

你最期待的兩款 PlayStation 遊戲



1st FINAL FANTASY VIII	45票	開發度？%	SQUARE
2nd DOKI DOKI PRETTY LEAGUE熱血乙女青春日記	42票	開發度100%	XING ENTERTAINMENT
3rd CYBERNETIC EMPIRE	40票	開發度30%	日本TELNET
4th 山路賽車2	15票	開發度100%	ATLUS
? 凝望騎士R大冒險編	－－	開發度？%	KONAMI



你最期待的兩款 Sega Saturn 遊戲



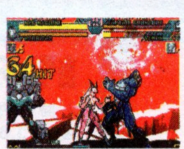
1st ADVANCED VG 2	53票	開發度？%	TGL
2nd 歡迎來到PIA CARROT 2	44票	開發度80%	NEC INTER CHANNEL
3rd BIO HAZARD 2	28票	開發度？%	CAPCOM
4th 拳皇'98	13票	開發度？%	SNK
? FALCOM CLASSICS 2	——	開發度？%	日本VICTOR



你最喜愛的 N64 遊戲

1st 神奇計劃J	38票	ENIX
2nd 火炎之紋章64	35票	任天堂
3rd 實況足球3	15票	KONAMI
4th 007金眼睛	12票	任天堂
5th SUPER MARIO 64	8票	任天堂

你最喜愛的街機遊戲



1st MARVEL VS CAPCOM~Clash of Super Heroes~	33票	CAPCOM
2nd TIME CRISIS 2	32票	NAMCO
3rd 拳皇98	20票	SNK
4th 街霸3 2nd IMPACT	19票	CAPCOM
5th 拳皇97	2票	SNK

你最喜愛的遊戲人物



1st	莉娜	30票
2nd	八神庵	23票
3rd	可拉娜	22票
4th	LEON	11票
5th	真宮寺櫻	5票



日本雜誌《電擊 SATURN》10月2日號，讀者人氣榜

統計日期截至10月22日



今回	前回	遊戲名	製造商
1	1	櫻大戰2	SEGA／RED
2	2	櫻大戰	SEGA／RED
3	4	GRANDIA	RED
4	3	超級機械人大戰F完結編	BANPRESTO
5	5	超級機械人大戰F	BANPRESTO

新城997 有腦事件簿









新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉

「HYPER有腦遊戲榜」即日開始接受投票

第82期「HYPER有腦遊戲榜」(GAME PLAYERS) 抽獎得獎名單

《ROCKMAN DASH》海報 3名
KWAN KAI YIP Z023××× (4)
李永賢Z030××× (7)
LAU CHI MAN Z078××× (6)

《G GENERATION》海報 3名
謝嘉健Z645××× (5)
許傑康K546××× (6)
李金祥Z113××× (8)

MARVEL VS. CAPCOM (CLASH OF SUPER HEROS) 海報 6名
林振明Z375××× (6)
何家輝Z174××× (1)
麥志恒Z600××× (1)
WANG TAT YUEN V015×××
鄭日豪Z415××× (7)
FU PAN PAN P041××× (8)

《SENTIMENTAL GRAFFITI》墊板 5名
謝寶文Z037××× (5)
葉榮森Z409××× (2)
LUI KOK HO Z621××× (0)
YUEN WING HONG Z471××× (1)
凌家傑Z608××× (7)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

合辦機構

電子傳媒——新城997有腦事件簿(逢星期六下午7時～9時於新城997播出)
網絡傳媒——PC HANDBOOK (http://www.pchandbook.com)
書刊傳媒——《GAME PLAYERS MAGAZINE遊戲誌》(逢隔周五出版)
《GAME PLUS遊樂誌》(逢周三出版)
《HYPER PC PLAYER電腦遊園地》(逢隔周三出版)

遊戲榜分類

HYPER有腦PlayStation榜
HYPER有腦SATURN榜
於《有腦事件簿》、《遊戲誌》、《遊樂誌》及《PC HANDBOOK》接受投票及公布結果
HYPER有腦PC榜
於《有腦事件簿》、《PC HANDBOOK》及《電腦遊園地》接受投票及公布結果

今期獎品

STREET FIGHTER ZERO 3 海報 5名
《64中發現！我們的他媽哥治世界》貼紙 1名
《PARASITE EVE》海報 4名
STREET FIGHTER III 2nd Impact 海報 4名
POCKET MONSTER 鉛筆 2名

HYPER有腦遊戲榜參加表格(GAME PLAYERS)

截止投票日期：10月6日

姓名：________________ 年齡：________
身份證號碼/護照號碼：____________ 聯絡電話：____________
地址：________________________________
____
電郵地址：(如適用)________________

(遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」)

1.你最喜愛的街機遊戲
遊戲名稱：________ ________
遊戲生產商：________ ________

2.你最喜愛的N64遊戲
遊戲名稱：________ ________
遊戲生產商：________ ________

3.你最期待的兩款PlayStation遊戲
(只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)
遊戲名稱：________ ________
遊戲生產商：________ ________

4.你最期待的兩款Sega Saturn遊戲
(只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)
遊戲名稱：________ ________
遊戲生產商：________ ________

5.你最喜愛的遊戲人物
人物名稱：________ ________
遊戲名稱：________ ________
遊戲生產商：________ ________

為保障閣下之私隱，請將表格放入信封內投寄。

本周遊戲提名(截至9月19日)
(請在每個榜中選出你最喜歡的兩隻遊戲)

HYPER有腦PlayStation榜

□1.封神演義
□2.悠憂寡斷MY BABY
□3.怒首領蜂
□4.DEBUT 21
□5.心跳POYATCHIO
□6.DOLPHI'S DREAM
□7.MAGICAL MEDICIAL
□8.JAJA馬QUARTET
□9.BLUE BREAKER BURST 2
□10.SRPG創作室
□11.山道賽車MAX2
□12.蒼狼與白鹿・元朝秘史
□13.比西霸希SPECIAL
□14.CAPTAIN COMMANDO
□15.U.P.P.
□16.慶應遊擊隊外傳
□17.御神樂少女偵探團
□18.METAL GEAR SOLID
□19.任性桃天使
□20.MYSTIC MIND

HYPER有腦SATURN榜

□1.幻想水滸傳
□2.SRPG創作室
□3.BLACK / MATRIX
□4.CAPCOM GENERATION第1集
□5.少女魔法師
□6.SLAYERS ROYAL 2
□7.超級機械人大戰F完結編
□8.櫻大戰2～求你別死去
□9.魔導物語
□10.拳皇'97
□11.夢幻模擬戰5
□12.惡魔城X～月下之夜想曲
□13.DEEP FEAR
□14.LUNAR 2 ETHERAL BLUE
□15.HIGH SCHOOL TERRA STORY
□16.DREAM GENERATION
□17.孃樣特急
□18.GUARDIAN FORCE
□19.狙擊千金小姐
□20.WACHENRODER

※歡迎各位使用影印本投票，來信請寄香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓「GPM」編輯部「HYPER有腦遊戲榜」收，或傳真至28662618。

新 GAME 時間表

PlayStation

拾月

10月1日	★蒙面超人	BANDAI	5800日圓	FIG
	★LOGIC 麻雀創龍 EXCELLENT	日本 SOFTWARE	2800日圓	TAB
	最強之圍棋	伊藤忠商事	7800日圓	TAB
	GUARDIAN RECALL~守護獸召喚~	XING ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	傳情達意	元氣	6800日圓	SLG
	WINNING POST 3 PROGAME' 98	光榮	6800日圓	SLG
	BEAT MARIA	KONAMI	5800日圓	SLG
	O君的 LOGIC(SUN COLLECT BEST)	SUNSOFT	2800日圓	SLG
	麻雀 STATION MAZIN~魔神~(THE BEST)	SUNSOFT	2800日圓	TAB
10月8日	★TITANIC		5800日圓	不詳
	★阿魯巴尼亞之少女~美麗的聖騎士們~	MASIYA	5800日圓	不詳
	■EXCITING BASS	KONAMI	5800日圓	SPT
	三國誌 VI	KOEI	9800日圓	SLG
	實況 AMERICAN BASEBALL 2	KONAMI	5800日圓	SPT
	DX 人生遊戲 2 (The Best Of Family)	TAKARA	2800日圓	TAB
10月15日	★四川風激辛麻雀	C- LAB	4800日圓	TAB
	SPECTRAL FORCE II	IDEA FACTORY	5800日圓	SLG
	CAPCOM GENERATION~第3集 歷史由這裡開始~	CAPCOM	5800日圓	不詳
	MTB DIRT CROSS	SAMMY	5800日圓	不詳
	GRAND NEW 島大冒險	秀和 SYSTEM	5800日圓預定	不詳
	森巴結他	SCE	價格未定	AVG
	GANG WAY MOSTER	SME	5800日圓	不詳
	AZITO 2	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	秘密戰隊 V DELXUE	每日 COMMUNICATION	6800日圓	AVG
22日	★SLAYERS WONDERFUL~	BANPRESTO	6800日圓	不詳
	★LOVE GAME'S 呼叫網球	Tears	2800日圓	不詳
	★森高千里 東京狩獵行	光榮	4800日圓	STG
	■設計衛門 KIDS	ATENA	5800日圓	RPG
	火星物語	ASCII	6800日圓	RPG
	火星物語 (10大付錄限定版)	ASCII	9500日圓	不詳
	五龍陣	ASUKU	4800日圓	ETC
	L.S.D.	ASMIK	4800日圓	AVG
	依娜	IMAGINEER	5800日圓	TAB
	SIMPLE 1500 系列 Vol.1 The 麻雀	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500 系列 Vol.2 The 將棋	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500 系列 Vol.3 The 五目並	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500 系列 Vol.4 The REVERS	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	不詳
	STRIKERS 1945 II	彩京	5800日圓	SPT
	ALLBIRD FORCE AFTER	BANDAI	5800日圓	不詳
	貓貓關係	VICTOR SOFT	5800日圓	SLG
	THE COMPANY~把那個鎮獨佔~(THE BEST)	HUMAN	2800日圓	SLG
	STREET BOARDERS	MICROCABIN	5800日圓	SPT
	星之丘學園 學園祭	MEDIAWORKS	5800日圓	SLG
29日	★全超級機械人大戰 電視大百科	BANPRESTO	6800日圓	SPT
	■賽夢之野望 2 The Race of Champions	OZ CLUB	6800日圓	不詳
	■當弩機兵	ACCELER	6800日圓	SLG
	■PARLOR! PRO4 實機 SIMULATION GAME	日本 TELNET	5200日圓	ETC
	AFRAID GEAR	ASMIK	5800日圓	RPG
	GREAT HEAT	ENIX	價格未定	FIG
	御意見無用 2	KSS	5800日圓	RPG
	男女商店會~初遇傳說之劍	講談社	5800日圓	SPT
	HYPER OLYMPIC IN 長野 (THE BEST)	KONAMI	2800日圓	ETC
	必殺彈珠 STATION MONSTER HOUSE SPECIAL	SUNSOFT	3980日圓	不詳
	CARDINAL SYN	SPARK	5800日圓	ETC
	海之 OH! YAH!	VICTOR SOFT	5800日圓	SLG
下旬	ROX		5800日圓	不詳
10月	■莉嘉伊亞傳說	SECI	價格未定	RPG
	POPUMPOPU	TAITO	4800日圓	不詳
	POWER LEAGUE	HUDSON	5800日圓	SPT

拾壹月

11月5日	ZEUS CARNAGE HEART SECOND	ARKDING	5800日圓	SLG
	爆發! 怒之鐵劍	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	不詳
	LUCKY LUKE	SAMMY	5800日圓	ACT
	SPEED UP	SAMMY	5800日圓	不詳
	MONSTERSEED	SUNSOFT	5800日圓	不詳
	日本職業高爾夫球協會監修 DOUBLE EAGLE (THE BEST)	SUNSOFT	2800日圓	SPT
	必殺彈珠 STATION (THE BEST)	SUNSOFT	2800日圓	ETC
	★歡迎進入家庭賽車 (暫稱)	BACK	5800日圓	SPT
12日	★SERIAL EXPERIMENTS LAIN	BIONIER LDC	5800日圓	不詳
	★SMASH COURT 2	NAMCO	5800日圓	SPT
	■ANOTHER MIND	SQUARE	價格未定	AVG
19日	■ADVAN Racing	ATLUS	5800日圓	SPT
	■R.TYPE DELTA	IREM SOFTWARE	價格未定	STG
	SIMPLE 1500 系列 Vol.5 The 圍棋	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500 系列 Vol.6 The 花札	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500 系列 Vol.7 The CARD	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500 系列 Vol.8 The SOLITAIRE	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	武戲	KONAMI	5800日圓	FIG
26日	★WAKU WAKU 排球	ATENA	4800日圓	SPT
	★好奇心是殺貓？	ACSII	5800日圓	不詳
	★COOL BOARDERS3	WARP SYSTEM	5800日圓	不詳
	■電光球	UPSTAR	5800日圓	不詳
	■Kitty The Kool!在歌舞伎 DANCE!DANCE!!DANCE!!!(暫名)	IMAGINEER	價格未定	ACT
	■FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX'98	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	■1 on 1	CHILDA	5800日圓	SPG
	■雪割之花	SCE	價格未定	AVG
	■LIBEROG RANDE	NAMCO	價格未定	SOC
	EXDOUS GUILTY	IMADIO	價格未定	SPT
	EURASIA EXPRESS 殺人事件	ENIX	價格未定	AVG
	凝望騎士 R 大冒險編	KONAMI	5800日圓	AVG
	久遠之絆	HORK	價格未定	AVG
	要吃那精采的飯盒 2次 3次	POLYGRAM	4800日圓	SLG
下旬	■DUKE NUKEM	KING RECORD	5800日圓	ACT
	■鈴鹿 & 時間耐久 CROSS RACE TEAM	COCONUT ENTERTAINMENT	5800日圓	RAC
	WIZARD'S HARMONY ANOTHER STORY	ART SYSTEM WORKS	5500日圓	AVG
11月	★FIFA WORDCUP 98 ~FRANCE 總集~	SQUARE	5800日圓	SPT
	■MAJOR LEAGUE BASEBALL TRIPPLE PLAY98	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	SPT
	■CAPCOM GENERATION~第4集 孤高之英雄~	CAPCOM	5800日圓	不詳
	■TOYS DREAMS	KSS	5800日圓	不詳
	■BOYS BE...2nd Season	講談社	5800日圓	AVG
	■神氣十足組 2	講談社	4300日圓	不詳
	■徹底解釋 必勝道場 山佐 & 維奧里亞	廣美	6800日圓	不詳
	■VISLAND 8	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	不詳
	修理遊戲軟件	IMAGINEER	價格未定	不詳
	日本職業麻雀聯盟承認 本格職業麻雀 真 徹萬	NAXAT	4800日圓	TAB
	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	貓侍	HUMAN	6300日圓	AVG
	破壞王 ~KING OF CRUSHER~	FAB	5800日圓	FIG
	初戀情人節 SPECIAL	FAIMLY SOFT	5800日圓	AVG
	邂逅相愛	SME	5800日圓	SLG
	最強東大將棋	每日 COMMUNICATION	6800日圓	ETC

拾貳月

12月3日	★DANCE !DANCE !DANCE !	KONAMI	5800日圓	不詳
	■玉繭物語	元氣	價格未定	RPG
10日	真愛物語 2	ASCII	價格未定	SLG
17日	■美少女夢工場 GO!GO!公主	NINELIVES	5800日圓	SLG
23日	山崎一夫和西原理惠子之麻雀遊戲 ' 99'	MEDIA LINK	價格未定	TAB
下旬	陸行鳥不思議迷宮 2	SQUARE	價格未定	RPG
12月	★超級機械人大戰 F	BANPRESTO	價格未定	SLG
	■BASS LANDING	ASCII	價格未定	SLG
	■幻想水滸傳 II	KONAMI	價格未定	RPG
	■BATTLE 昆虫傳	JALECO	價格未定	不詳
	■變成魔法師的方法	TGL	價格未定	ARPG
	CAPCOM GENERATION~第5集 格鬥家們~	CAPCOM	5800日圓	不詳
	CARDUEL SPEICAL	GAPS	5800日圓	RAC
	鬼眼城	講談社	5800日圓	AVG
	頭文字 D	講談社	5800日圓	RAC
	EHRGEIZ	SQUARE	價格未定	FIG
	電車 GO2	TAITO	5800日圓	ETC
	佐久馬式人生遊戲	TAKARA	5800日圓	TAB
	新世代機械人戰記 BRAVE SAGA	TAKARA	6800日圓	SLG
	SOUND NOVEL EPISODE1 弟切草蘇生編	TUNE SOFT	價格未定	ETC
	哥斯拉:CARD BATTLE	東寶	6800日圓	TAB
	R4-RIDGE RACER TYPE4-	NAMCO	價格未定	RAC
	TALES OF PHANTASIA	NAMCO	價格未定	RPG
	聖龍傳說(暫稱)	BAP	5800日圓	ACT
	TNT (The Next TETRIS)	BPS	價格未定	PUZ
	THE FAMILY RACE~史上最強之 MENU	HUMAN	價格未定	不詳
	LUNATIC DAWN 3	ARTDINK	5800日圓	RPG
	100萬日圓問答獵人	富士通電腦系統	價格未定	ETC
	TSUMU	HAT	4800日圓	不詳

玖捌年秋

98年秋	完全怪物世界	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	FIGHTING EYES	SOLAN	價格未定	不詳
	JUGGERNAUT~戰慄之門~	TMF	價格未定	不詳
	日本職業麻雀聯盟承認 段位認定軟件 THE 職業麻雀	NAXAT	5800日圓	TAB
	THE AIRS	PACK IN SOFT	價格未定	不詳
	~es	VENTURN SOFTWARE	5800日圓	AVG
	RIDING REVOLUTION	MASIYA	價格未定	不詳

玖捌年冬

98年冬	★PIXY GARDEN	escot	價格未定	不詳
	★POPOROGUE	SCEI	價格未定	RPG
	天下統一	伊藤忠商事	價格未定	SLG
	BATTLE ATHLETE 大運動會 GTO	INCREMENT P	5800日圓	RAC
	To Heart	Leaf	價格未定	AVG
	TOWER DREAM 2	ACCELER	5800日圓	ETC
	空母戰記	UNBALANCE	價格未定	不詳
	LITTLE RUBBER SEASON GAME	NTT 出版	價格未定	不詳
	黑眼睛之羅亞 ~Cielgris Fantasm~	GUST	5800日圓	RPG
	Prumui Prumui	CULTURE PUBLISHER	價格未定	ARPG
	BURGER BURGER 2 (暫稱)	GAPS	5800日圓	SLG
	DEEP FREEZE	SAMMY	價格未定	AVG
	給有一天會重遇的未來 -BOTTOM TOP-	SME	價格未定	SLG
	對戰!!DREAM SAGAS	TGL	價格未定	SLG
	瑪魯王國的公仔公主	日本 SOFTWARE	價格未定	SRPG
	PUZZLE DE BOWLING	日本 SYSTEM	價格未定	SPT
	桃太郎傳說	HUDSON	價格未定	RPG
	追逐時間之少女	BANDAI	5800日圓	AVG

玖捌年

98年	ASH TO ASH（暫名）	E3 STUFF	價格未定	FIG
	RISING ZAN~THE SAMURAI GUNMAN~	WARP SYSTEM	價格未定	不詳
	MEREMANOID	XING ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	Final One~into the mind~	GMF	5800日圓	ACT
	H.A.E~BEELZEBUB~	GMF	5800日圓	RAC
	MAGIC ANIMALS	J.WING	價格未定	SLG
	真髓・圍棋仙人	J・WING	8900日圓	TAB
	3D 機械人射擊	小學館 PRODUCTION	價格未定	STG
	2999年之遊戲小子	SCE	2000日圓	ETC
	LOVE GAME'S plus（暫名）	Tears	價格未定	SPT
	爆彈小子（暫名）	Tears	價格未定	ACT
	STAR IXIOM	NAMCO	價格未定	STG
	火魅子傳 戀解	博報堂	5800日圓	不詳
	高智能方程式 SAGA~極限速度~	VAP	5800日圓	RAC
	WELT OF EASTORIA	HUDSON	價格未定	RPG
	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	英雄志願	MICROCABIN	6800日圓	RPG
今冬發售	★機動戰士高達 馬沙之逆襲	BANDAI	6800日圓	ACT
	★超級英雄作戰	BANPRESTO	價格未定	RPG
	★TANK SIMULATOR	ASCII	價格未定	不詳
	★UFO	ASCII	價格未定	不詳
	★RING RISE	ASCII	價格未定	不詳
	★魔導靈士	ASCII	價格未定	不詳
	★悠久之伊甸園	ASCII	價格未定	不詳
	■WIZARDRY～DIMGUIL～	ASCII	價格未定	RPG
	■露莉安斯	ASCII	價格未定	AAVG
	FAVORITE DEAR	NEC INTER CHANNEL	價格未定	不詳
	FINAL FANTASY VIII	SQUARE	價格未定	RPG
	SONATA	TEEN AND E SOFT	價格未定	不詳
	REFRAIN LOVE 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	MACROSS DIGITAL MISSION VF-X2（暫名）	BANDAI VISUAL	價格未定	STG

玖玖年

99年1月	★OPTION	JALECO	價格未定	RAC
	■快刀亂麻	IMADIO	價格未定	ACT
	神氣十足組 3 (暫稱)	講談社	4300日圓	不詳
	決定!英雄學園!!	CSC MEDIA	5800日圓	不詳
	勇者王	TAKARA	6800日圓	AVG
	SOUND NOVEL EPISODE2 鎌鼬鼠之夜	TUNE SOFT	價格未定	不詳
	誰人都遊戲銀河英雄傳說 ~GO GO CASINO 編（暫名）	德間書店	4800日圓	TAB
	ECSAFORM	BANDAI VISUAL	6800日圓	不詳
99年2月下旬	PRESSURE ZONE (C)	TAKI 工房	價格未定	不詳
2月	MONSTER COLLECTION（暫名）	角川書店	價格未定	不詳
	SOUND NOVEL EPISODE3 街～命運的交匯點	TUNE SOFT	價格未定	不詳
99年3月	★超級機械人大戰 F 完結編	BANPRESTO	價格未定	STG
	■貼紙相機大作戰	TOMY	5800日圓	ETC
	三一X俠	AROMA	價格未定	STG
	全日本摔角(暫題)	HUMAN	價格未定	SPG
99年春	★WUN WUN DIARY（暫名）	KONAMI	價格未定	不詳
	★海底人的休息日（暫名）	ARKDING	價格未定	不詳
	■搖滾都市 OSAKA	KING RECORD	6800日圓	SLG
	■想見你~你的微笑在我心中~	KONAMI	價格未定	SLG
	心跳回憶劇場系列 Vol.3	KONAMI	價格未定	AVG
	百萬馬王	BANDAI	6800日圓	SLG
	賽道之狼 II	MDO	價格未定	RAC
	Zill O'll	光榮	6800日圓	RPG
	心緒不寧之預感	講談社	價格未定	不詳
	陸行鳥比賽	SQUARE	價格未定	RAC
	機動警察 THE GAME（暫名）	BANDAI VISUAL	價格未定	AVG
	戰船大和號	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	STG
	WORLD NEVERLAND 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG

發售未定

發售日未定	★聖少女艦隊	KONAMI	價格未定	不詳
	★L之季節	DONKEY HOUSE	價格未定	不詳
	ARMED FIGHTER	BANPRESTO	5800日圓	FIG
	上海真的武勇	SUNSOFT	5800日圓	ETC
	文名古國 2	HUMAN	價格未定	SLG
	THOUSAND ARMS	ATLUS	價格未定	不詳
	SENTIMENTAL JOURNEY 傷感之旅	BANPRESTO	6800日圓	TAB
	木偶之夢	TAKARA	5800日圓	SLG
	來玩啤牌吧	BOOTM UP	4800日圓	TAB
	艾巴尼亞之少女~美麗的聖騎士們	MASIYA	價格未定	SLG
	一，二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
	SMASH COURT 2	NAMCO	價格未定	SPT
	SYNCHRONI CITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
	加油吾衛門	KONAMI	價格未定	不詳
	TURNING POINT	NAXAT	價格未定	不詳
	手解麻雀	NAXAT	價格未定	不詳
	CLOCK TOWER 3	HUMAN	價格未定	AVG
	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	綠洲之王	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	厄慘（暫名）	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
	多利弗斯魔法學園 初等部	ASCII	價格未定	AVG
	宇宙機動 VANARK	ASMIK	價格未定	SLG
	森林王國（暫名）	ASMIK	價格未定	SRPG
	眠之繭	ASUMIC ENTERTENMENT	價格未定	不詳
	BONO BOARD	AMUSE	價格未定	TAB
	DIGITAL ART COLLECTION（暫名）	IMAGINEER	2000日圓	ETC
	傳說蠑面人的遺言（暫名）	WIZARD	價格未定	AVG
	莫末浪漫 月華之劍士	SNK	價格未定	FIG
	ATHENA--Awakening From The Ordinary Life～	SNK	價格未定	AVG
	勇者鬥惡龍 VII	ENIX	價格未定	RPG

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

日期	遊戲	廠商	售價	類型
	MERCURY'S PRETTY	NEC INTER CHANNEL	價格未定	不詳
	MING ROTOR（暫名）	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	FLY（暫名）	MDB	價格未定	AVG
	Bad Mojo	OPENBOOK9003	5800日圓	AVG
	羅賓羅爾之冒險	GUST	價格未定	AVG
	D & D COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	ACT
	西拉薩傳說 黃金之帝國（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
	飛龍之拳 COLLECTION（暫名）	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	ARKS 1000~目標!究極召喚師~	CLEF INVENSION	價格未定	AVG
	SILENT HILL	KONAMI	價格未定	不詳
	心跳回憶2（暫名）	KONAMI	價格未定	SLG
	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RAC
	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	SLG
	GRUDA	CYBERTECT DESIGN	價格未定	STG
	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RPG
	HARD EDGE（暫名）	SUNSOFT	價格未定	不詳
	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
	CRUSH BANDICOOT 3	SCEI	價格未定	ACT
	HERMIE HOPPERHEAD 雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
	PARAPPA 2 (暫名)	SCE	價格未定	ETC
	1950 美國夢	SCE	價格未定	ETC
	馱果子屋 KID	瀧工房	價格未定	不詳
	究極問題 請你告訴我	Tears	價格未定	ETC
	FARLAND SAGA 2	TGL	價格未定	SLG
	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
	HEAT PARK	TOMY	5800日圓	ACT
	DIRECTOR（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
	魔女大作戰	BANDAI	價格未定	不詳
	真機械人戰線	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	LIPROS（暫名）	VISUAL ART	價格未定	ACT
	OGARIAN 亞人傳（暫名）	VISUAL ART	價格未定	RPG
	"BACK 佳拿~甦醒的勇者們~-完結編[之後,向着明天]-"	BING	5800日圓	SLG
	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
	重裝機兵 維京2	MASIYA	5800日圓	ACT
	金字塔之謎	RAY	價格未定	TAB

SATURN

拾月

SATURN

日期	遊戲	廠商	售價	類型
10月1日	■電車 GO！EX	TAKARA	5800日圓	ETC
	THE KING OF FIGHTER'S COLLECTION	SNK	6800日圓	FIG
	初戀物語	德間書店	5800日圓	SLG
	櫻通訊 REMAKING MEMORIES	MEDIA GALLOP	6800日圓	SLG
8日	■機動戰士高達 基力之野望 攻略指令書	BANDAI	2800日圓	ETC
	歡迎來到 PIA CARROT 2	NEC INTER CHANNEL	價格未定	AVG
	COTTON • BOOMERANG	SUCCESS	4800日圓	不詳
15日	CAPCOM GENERATION~第3集~歷史從這裡開始	CAPCOM	5800日圓	不詳
	SEGA AGES MICKY MOUSE 不思議城大冒險	SEGA	4800日圓	ETC
22日	THE COMPANY~把那個鎮獨佔~(SATURN COLLECTION)	HUMAN	價格未定	SLG
	STRIKERS 1945 II	彩京	5800日圓	STG
	魔法繩 3 (SATURN COLLECTION)	DATA EAST	2800日圓	PUZ
29日	VIRTUA CALL S	KID	價格未定	SAVG
	VIRTUA CALL S 初回限定版	KID	價格未定	SAVG
	SEGA 三四郎 真劍遊戲 (暫稱)	SEGA	4800日圓	不詳
	FALCOM CLASSIC 2	日本 VICTOR	5800日圓	不詳
	FALCOM CLASSIC 2 (限定版)	日本 VICTOR	5800日圓	不詳
下旬	■ ROX	ALTRON	價格未定	不詳
	■ Mrs. Bag 大冒險	VING	3800日圓	ACT
	本格花札	ALTRON	5800日圓	TAB
10月	MARVEL SUPER HEROES VS 街頭霸王 CD+擴張 RAM卡	CAPCOM	7800日圓	FIG
	MARVEL SUPER HEROES VS 街頭霸王（4M擴張RAM專用）	CAPCOM	5800日圓	FIG

拾壹月

日期	遊戲	廠商	售價	類型
11月5日	★REAL 麻雀 ADVENTURE	SETA	6800日圓	TAB
	★SANKYO FEVER 實機 SIMULATION GAME VOL.3	TEL 研究所	5800日圓	TAB
12日	FIND LOVE 2 ~RHAPSODY~	DAIKI	價格未定	AVG
26日	■ WIZARDRY RALGAMIN SAGA	LOCUS	5800日圓	RPG
11月	■ she'sn	KID	6800日圓	不詳
	CAPCOM GENERATION~第4集~孤高的英雄	CAPCOM	5800日圓	不詳
	IDOL 雀士 限定版	JALECO	7800日圓	TAB
	FARLAND SAGA 時之道標	TGL	6800日圓	SRPG
	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG

拾貳月

日期	遊戲	廠商	售價	類型
12月	櫻大戰 帝擊 GRAPH	SEGA	4800日圓	不詳
	CAPCOM GENERATION~第5集~格鬥家們	CAPCOM	5800日圓	不詳

玖捌年秋

日期	遊戲	廠商	售價	類型
98年秋	DERBY STALLION (暫稱)	ASCII	價格未定	SLG
	FRIENDS~青春的光輝~(擴張 RAM 帶專用)	NEC INTER CHANNEL	價格未定	SLG
	e'tude prologue ~心動~	拓洋興業	價格未定	AVG
	WORSE WARS	ELF	價格未定	RPG
	ROOM MATE W	DATAM POLYSTAR	6800日圓	AVG
	MILLENNIUM FIRE	BANDAI	5800日圓	STG

玖捌年冬

日期	遊戲	廠商	售價	類型
98年冬	■ NOEL 3	PIONEER LDC	價格未定	不詳
	6 Inch MY DARING	KID	價格未定	AVG
	琉璃色之雪	KID	6800日圓	AVG
	七間秘館 戰慄之微笑	光榮	7800日圓	ETC

玖捌年

日期	遊戲	廠商	售價	類型
98年	EDWARD RADY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	3D 機械人射擊	小學館 PRODUCTION	價格未定	STG

玖玖年春

日期	遊戲	廠商	售價	類型
99年春	■心跳回憶劇場系列 VOL.3	KONAMI	價格未定	AVG
	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG

發售日

日期	遊戲	廠商	售價	類型
發售日未定	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	英雄降臨 ~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
	MONSTER MAKER 神聖匕首	NEC INTER CHANNEL	6800日圓	SLG
	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
	D & D COLLECTION	CAPCOM	價格未定	ACT
	生化危機 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	無人島物語 考古學者 高持慎一郎（暫名）	KSS	5800日圓	AVG
	魂斗羅~戰爭之遺產~	KONAMI	價格未定	ATC
	怪物之王 黃昏之指環（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
	現代大戰略 Strikes（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
	"WARRZ（暫名,MODAM 專用）"	SHOUEI SYSTEM	6800日圓	RPG
	SONIC THE FIGHTERS（暫名）	SEGA	價格未定	FIG
	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
	開運！甚麼也可鑑定團	TV 東京	5000日圓	ETC
	REQUIEM	日本 ARTO MEDIA	價格未定	不詳
	SUPER 301 S.Q.(暫名)	日本物產	價格未定	SLG
	U.S. DRUG CHAMP（暫名）	日本物產	價格未定	RAC
	汽船海賊（暫名）	NEVERLAND COMPANY	價格未定	SLG
	莫烈轟之城	PIONEER LDC	6800日圓	ARPG
	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
	"BACKGUINER 甦醒的勇者們~完結編~「之後,邁向明天」"	VING	5800日圓	SLG
	制服 ~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~	AROMA	價格未定	SLG
	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG
	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
	STARTING.ODYSSEY 3 米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
	REAL SOUND ~2 霧之音樂盒	WARP	5800日圓	AVG

NINTENDO 64

拾月

日期	遊戲	廠商	售價	類型
10月9日	Let's SMASH	HUDSON	價格未定	SPT
23日	與凶手解決!64 偵探團	IMAGINEER	6980日圓	AVG
30日	CITY TOUR GRANDPRIX 全日本選手權	IMAGINEER	價格未定	RAC

拾壹月

日期	遊戲	廠商	售價	類型
11月14日	■煞爾達傳說 64 時之洋琴	任天堂	6800日圓	ARPG
上旬	求求你怪獸	BOTTOM UP	6800日圓	不詳
下旬	湖川垂釣 64	PACK IN SOFT	價格未定	RPG
	64 大相撲 2	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	BACK BUMBLE	UBI SOFT	價格未定	STG
27日	★WRECTRESS	IMAGINEER	價格未定	ACT
	■ KNIFE EDGE	NAMCO	價格未定	不詳
11月	TONIC TROUBLE	UBI SOFT	價格未定	不詳

拾貳月

日期	遊戲	廠商	售價	類型
12月	★ZOOL	IMAGINEER	價格未定	不詳
	★鬥魂炎導 2	HUDSON	價格未定	SPT
	■ TOP GEAR OVERDRIVE (暫稱)	NAMCO	價格未定	RAC
	■加油伍衛門	KONAMI	價格未定	不詳
	■ SNOW SPEEDER	IMAGINEER	6980日圓	RAC
	叮噹 2 (暫稱)	EPOCH社	價格未定	不詳
	KING HILL 64~EXTREME SNOW BOARDING	KEMCO	價格未定	RAC
	牧場物語 2	PACK IN SOFT	價格未定	SPT

玖捌年秋

日期	遊戲	廠商	售價	類型
98年秋	ORGE BATTLE 3	QUEST	價格未定	SLG
	BANJO 與 KAZOOIE 之大冒險	任天堂	6800日圓	ACT
	比格治健康嗎（暫名）	任天堂	價格未定	ETC

玖捌年冬

日期	遊戲	廠商	售價	類型
98年冬	★Parlor! PRO64 彈珠機	日本 TELNET	價格未定	不詳
	WIN BACK	光榮	7800日圓	ACT
	SIMCOPTER 64	ELECTRONIC ARTS SQUARE	6800日圓	SLG
	REV LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	爆笑人生64 目標！避暑王	TAITO	價格未定	TAB
	KAME LEON TRIST 2	日本 SYSTEM SUPPLY	價格未定	不詳

玖捌年

日期	遊戲	廠商	售價	類型
98年	★GETTER LOVE!!	HUDSON	價格未定	TAB
	愛芙 ~FLYING HUNTER	ACCLAIM JAPAN	6800日圓	不詳
	模擬飛行（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	賽車遊戲（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
今冬發售	■ DUAL LORD 2（暫名）	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG
	■ J LEAGUE TACTICS SOCCER	ASCII	7800日圓	SPG

發售未定

日期	遊戲	廠商	售價	類型
99年發售	★SHADOW GATE 64 (暫稱)	NAMCO	價格未定	不詳
未定	★RAYMAN 2 (暫稱)	UBI SOFT	價格未定	ACT
	■ EL TILL（暫名）	IMAGINEER	6980日圓	RPG
	FIGHTING CUP	IMAGINEER	6800日圓	FIG
	超空間夜間職業棒球王 2	IMMAGINEER	6800日圓	SPT
	ULTRA BASE BALL 64 實名版（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	職業指南麻雀[兵]	CULTURE BRAIN	6980日圓	TAB
	走吧 我的馬	CULTURE BRAIN	價格未定	RAC
	忍者亂太郎 64	CULTURE BRAIN	價格未定	ACT
	HIGH BRIDE HAVEN（暫名）	KONAMI	價格未定	ARPG
	惡魔城 3D（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	GABARY BATTLE 3000	日本 SYSTEM SUPPLY	價格未定	SPT
	MOTHER 3 奇怪生物之森（64DD 專用）	任天堂	價格未定	RPG
	NBA 籃球（暫名）	VIDEO SYSTEM	6800日圓	SPT
	超級 DONKEY KONG（暫名；64DD 專用）	任天堂	價格未定	ACT
	卡比的 AIR RIDE（暫名）	任天堂	價格未定	ACT
	CABBAGE	任天堂	價格未定	不詳
	哥爾夫球（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	SIMCITY 64（暫名；64DD 專用）	任天堂	價格未定	SLG
	小白獅	任天堂	價格未定	AVG
	超級瑪利奧 64-2（暫名；64DD 專用）	任天堂	價格未定	RPG
	超級瑪利奧 RPG 2（暫名；64DD 專用）	任天堂	價格未定	RPG
	煞爾達傳說 DD（暫名；64DD 專用）	任天堂	價格未定	ARPG
	火焰之紋章 64	任天堂	價格未定	SLG
	POCKET MON SNAP(64DD 專用)	任天堂	價格未定	ACT
	BODY HARVEST（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST TALENT MAKER（64DD 專用）	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST PICTURE MAKER（64DD 專用）	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST POLYGON MAKER（64DD 專用）	任天堂	價格未定	ETC
	金田一少年之事件簿（暫名）	HUDSON	價格未定	AVG

NEO-GEO

日期	遊戲	廠商	售價	類型
9月23日	THE KING OF FIGHTERS'98 DREAM MATCH NEVER ENDS(卡帶)	SNK	38000日圓	FIG
發售日未定	THE KING OF FIGHTERS'98 DREAM MATCH NEVER ENDS(CD-ROM)	SNK	未定	FIG

NEO-GEO POCKET

日期	遊戲	廠商	售價	類型
10月下旬	PUZZLE ACE (暫稱)	未定	價格未定	PUZ
	POCKET 網球	未定	價格未定	SPT
	每處也是麻雀	未定	價格未定	TAB
	NEO-GEO CUP' 98	未定	價格未定	不詳
	BASEBALL STARS	未定	價格未定	SPT
	POCKET 格鬥系列 KING OF FIGHTERS R-1	未定	價格未定	FIG
	瓜小姐的成長日記	未定	價格未定	不詳
	將棋之達人	未定	價格未定	TAB

DREAMCAST

拾壹月

日期	遊戲	廠商	售價	類型
11月20日	SEVENTH CROSS	NEC HOME ELECTRONICS	價格未定	SRPG
	PENPEN TRiICELON	GERNERAL ENTERAINMENT	價格未定	RAC

玖捌年冬

日期	遊戲	廠商	售價	類型
98年冬	★BLUE STINGER	SEGA	價格未定	ACT
	★JULY	FORTYFIVE	價格未定	AVG
	★SEGA RALLY 2	SEGA	價格未定	RAC
	★VIRTUAL FIGHTER 3tb	SEGA	價格未定	FIG
	戰國 TURB	NEC HOME ELECTRONICS	價格未定	ARPG
	GODZILLA GENERATIONS	SEGA	價格未定	不詳
	SONIC ADVENTURE	SEGA	價格未定	ACT
	MONACO GRAND PRIX Racing Simulation	UBI SOFT	價格未定	RAC
	D之食桌 2	WARP	5800日圓	AVG

玖玖年

日期	遊戲	廠商	售價	類型
99年2月	往北去 White Illumination	HUDSON	價格未定	不詳
99年春	★ELEMENTAL GMMIC GEAR	HUDSON	價格未定	ARPG

發售未定

日期	遊戲	廠商	售價	類型
	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG

編者話

「自作老虎」米奇話

■正義無處不在——在《宇宙戰艦NADESHICO》故事裏曾經有這樣的一個副題。
在故事裏，木連司令見白鳥九十九帶着敵人來商量和議，在他的眼中白鳥是個被地球人迷惑了的背叛者；對於地球軍來說，要從實力頑強的木連軍中保護地球，白鳥雪奈是難得的籌碼，當然要硬把她從NADESICO手上搶過來；對於NADESICO的成員來說，知道了地球政府當年的惡行，同時發現木連中也有志同道合的人，當然希望停止這場戰爭和平共存。
以任何一方來看，他們都是為正義而戰，不過，結果卻是白鳥九十九被木連所殺、NADESICO變成無處容身。「正義」無處不在，不過你的「正義」不是我的「正義」。歷史是由勝者所寫的，勝者眼中的「正義」會成為後世的正義典範。
■大家所見，是本公司的專用視光學師古拉拉_B親身體驗這部被得獎讀者遺棄多年的「VB」，看他玩得津津有味，希望他不會在不久的將來患上近視、遠視、散光或老花吧。阿門。



■前兩天剛砌好買回來不久的老虎CUSTOM，完成後才驚覺自己竟然差不多有一年沒砌過模型，連蓋得緊緊的膠水也乾了。最近老媽向我的床下底打主意，每天都叫我快點砌好放在床下底的巨大版初號機，讓出空位讓她放雜物。我是否該做個孝順仔呢？

怪傑好開心的編者話：

一.在今期的尾段，筆者終於看過最喜歡的日本IDOL—「松隆子」所主演的《四月物語》，但是之前卻要嘗盡甚麼是「先苦後甜」，那甚麼《愛的綑綁》真是一套十分深奧的電影，筆者覺得深奧到令觀眾有變態的感覺。幸好筆者都能忍耐到一個小時的痛苦，而終於看到那套期待了很久的《四月物語》。筆者從這電影中感覺到在最初的松隆子由於獨自一人到東京上學，而變得很寂寞，但當交代了她是為什麼要考上武藏野大學時，卻感覺到一份愛的威力(當中的她真是十分可愛)。
二.跟着就是這兩個星期裏推出數本筆者已經等了很久的漫畫，而其中最令筆者開心的是將在二十九日推出《我要高飛》的中文版第19期，好期待！好期待呀！
對不起！因為筆者沒有很多時間上網，因此沒有機會和你聊聊天，不過請你等等！

非洲・通頂給我的感覺

通宵工作的確不好受，在工作了大半年之後，開始適應了這一種生活方式（雖然說不上是好事），但是自己已跟半年前的已有很大的分別，筆者比起半年前殘了很多，當初入來的時候只不過是個乳臭未乾的小傢伙。雖然在這一段期間感到很辛苦（畢竟要兼顧的地方實在太多），但希望自己能夠支撐得來，因為在這裏也學會了不少的東西。唉，看來沒有人可以幫到我的了，唯有振作點吧！ Z...Z...

變成紅渣古（MS-06）的MS話——

◆近日MS買下一件可愛的T恤，從此MS可隨時變成紅渣古，感覺上越來越像自己，真是興奮！！
◆MS的身體真的不太好，在上星期三又臥病在家，在不能起床的情況之下，只好乖乖地留在床上，真的想說句放過我啦！
◆前幾天奇怪地收到舊同學的電話(MS與佢有二年沒聯絡)，當佢問到MS是否獨個兒時，確實回答後佢立即收線，MS是否又做壞人？其實又不用這麼誇張的，世上比MS好的人可說是大有人在，又何必這麼計較。
◆相信很快MS可以休息了！不過在休息的日子來臨之前，經常在某處地方傳來的催眠聲：「浮磁火車~~浮磁火車~~浮磁火車~~浮磁火車」，這令MS的AI出現混亂，不知能否預期休息呢？
◆可能是身體不調和工作繁多的關係，《BLACK/ MATRIX》的攻略速度較慢，希望讀者見諒！
◆最後公司的小貓×.×君，自從找到自己最想要的東西之後，就像忘記其他東西般，唉！算啦！



……………的黑龍…………話…………

真是相當高興，因為又收到BILLY君的來信，唔……這一陣子的心情真是非常差，工作不甚順利實在令黑龍非常……至於會否像你所說的做法，相信這不是一個好時候了，以黑龍的經驗而言，做每一個決定之前，一定要先做好很多的準備，因為現時的環境不是那麼好，而且做事一定要為自己留有後着，這是非常重要的，所以非到最後關頭黑龍是不會行這步棋的，不過黑龍已為這事情做着準備工夫，這可是黑龍的「工作習慣」呢！
折磨黑龍已久的《G GENERATION》終於也「玩完」了，真是一件好事，不過之後的工作又會怎樣呢？實在是難以預料的，可能又是「豬頭骨」也說不定！
近來好像有很多人也非常關心黑龍的感情生活，其實這些事是勉強不來的，以現時的黑龍而言，工作和賺錢是排在首位的，至於這些事則會是最後才會理會的，而且黑龍根本沒有心情去「玩」這遊戲，可能是以前的陰影仍然未除吧！畢竟受過重傷的人是會對這些事有些害怕吧！反正黑龍也已經習慣了這種獨身的生活，蠻不錯呢！

零式迪爾 真・吹水

「NAOMI」真不是流嘢，在全球經濟不景氣下，各公司通常只會幹些較有把握的投資，SEGA此着如此搏命，希望她能危中尋機吧。
最近公司附近開了一間新食肆，本人籍此吃了一生人最鹹最難頂的薰蹄，酒井記吃過咖哩牛肉乾飯後，第二天不知死活又再去，回來時大喊像去食泥，在香港找新地方吃東西，越來越有種買新GAME去試的感覺—DEAD OR ALIVE……

真・古拉拉_B誕生記（第一回又係最終回）！

玩□左三期，都用晒啲橋啦，所以都係正正經經講下自己出身啦～呵呵～
其實呢個名，只係我有個下晝無無聊上CHAT ROOM時諗嚟用作自己嘅NICKNAME嘅，我自己都唔知個字點解㗎，不過幾好丫！用下用下就當埋筆名用啦！不經不覺喺GPM都半年啦，以後請各界人士繼續多多支持！如果可以，寫啲意見比我丫！(因為喺NEWSGROUP唔比我咁做呀！如果唔係我都唔使咁多位啦！)多謝！我會為佐你地嘅幸福而努力㗎～

～完～

○「聽軟硬都可以聽到喊，係因為隻碟係妳送比我嘅！妹～多謝妳！」
□「終於有人唱《超人的主題曲》比我聽，真係好正」
×見識到有人練唔成森羅萬象變之迷極仲要走火入魔之後嘅樣——成日講住：「等你見識下森羅萬象變，迷極嘅利害啦！」
△ 終於見識到龍陽幹部嘅絕招——「裏97式．空中追打COUNTER無敵GUARD不能吹飛GUARD CRUSH超重擊駁必殺技．得個噏字．未完成」
%近日個個都玩「SRPG老作室」樂極忘形，不久將來GPM原創劇本「真劍勝負七星樓」可以解封，武器係牛肉刀、鎧係單車鍊、魔法係講數，因為職業係古惑仔……
☆ 擔心，好擔心，唔知點解好擔心……唔想有咩改變，但係都要改番個襯番心情嘅名——「古拉拉_Beat」。不過仲係問緊果句：「你，真係捨得？」

明樹大開眼界

近期明樹收到信，這位朋友沒有給我回郵地址，所以不能回信，以前公司的朋友你哋出賣我！？算啦！因為我都好久沒有找你們，因為太忙，我都有點兒不好意思。
公司附近開了一間燒味茶餐廳，攞命！竟然想屈最憎人食軟飯的明樹食軟到好以糊仔咁嘅軟飯！燒肉的肉和皮是分開的處理的，唔通隻豬冇皮嘅？啲肉白雪雪、軟淋淋又冇味，而且仲好似未煮熟，簡直令我嘆為觀止，有今生冇來共世，明樹當然沒有吃下這精美的午餐。(如果當初我食咗，我唸我依家就唔會同你哋講依番説話。因為我已經死咗喇！！)親愛的同事們求求你哋…我求求你哋！ 不要給我這樣的拆磨，唔好呀…唔好呀…唔好咁對我…

汇汇然的積奇話

生命是脆弱的。記得在中學時期的某個生日裡，她是某同學送給我的。看著她的頑皮有時真的十分激氣，可是當她在我面前整古做怪時，卻往往令我發出會心微笑。怎麼説呢，她給我的並不是單單生活上的樂趣，而是一種回憶。
就是9月12日那天的中午，電話中寵物渡假屋的人説她的狀況不大好，會有生命危險。於是我便立即前往看個究竟，車子的時速是120公里。到達時看到的，是和之前判若兩人的她，就連站起來的力氣也沒有。畢竟是不習慣陌生環境吧，由於數天沒吃東西的關係，在她的背上撫到的便是骨，十分瘦弱。二話不説，立即把她帶回家便是打從心中想做的。
9月13日早上5時，突如其來的睡醒了。看見她軟攤在窗邊不斷的抽搐，好像是呼吸困難的，十分辛苦。第一時間把她抱回床上，卻哭無淚的看著她，在數次悲鳴和抽搐過後，就在我的面前離開了。
她便是我的小貓——朱朱。

AGENT X'S FILE EPISODE NO.:3-X02

夫志當存高遠，去凝滯；忍屈伸，去細碎。使庶幾之志，揭然有所存，惻然有所感。　　　　　—諸葛武侯
路易行，亦難行。説易説難都容易，各人甘苦各人知。
*Glen(扮好心！！)：積奇請節哀順變，貓雖有九命，仍有一死，希望不要難過。

狗奴才 J.J 話：

◆説了幾個月，上星期終於開始搬屋了，這次自己會同大姊的一家人一起住，雖然不能像過往般無拘無束，但好處是會有人打掃(←懶人)，每月的租金又可以較過往便宜，但最大的優點還是莫過於新屋有三部冷氣，就算幾熱都唔緊要(←傻仔、10月嚟緊頭啦)。
◆連食十日八日老麥換公仔後，發覺開始營養失調(←鬼叫你冇愛心飯盒食咩)，加上隨時有可能睡眠時間與換公仔時間重疊(8:00睡、16:00醒)，最後唯有合兩人之力嚟儲，不過亦因為咁，當儲齊一套後、記念價值會更加大……

忙到冇命小寶寶話……

1.) 由於上星期的事件，加上大學的功課，小的身心覺得異常疲累。
2.) 原來喺巴士瞓覺係咁舒服㗎…(當平時冇得瞓嘅候……)
3.) 仲有，原來氨基補真係勁過力保健，真係貴啲都抵，但係真係非常難飲……
4.) 有啲嘢，都係留返幻想好啦，篤爆咗只會令自己美夢粉碎……
5.) 買部 LapTop 定係買部Super Gun好呢？！
6.) 唔知係咪冇得瞓，所以蛀牙呢？！(點解就留返你自己諗啦！)
7.) 番屋企之後究竟會唔會有覺好瞓呢？
8.) 公開徵求SF ZERO3練習用對手一個，我相信Nash(Charlie)嘅實力應該唔止咁！！
9.) 關窿真係令人煩惱………

天草四郎 時貞編者話

實在好忙，乜都唔想講，下期先啦！
FROM：AMAKUSASHIRO TOKISADA

非常期待的福田君話

■98年末日本樂壇首席爭持激烈，最當時得令的歌手及組合經已磨拳擦掌準備就緒，繼globe在六星期內推出4張細碟後(其中3張是在三星期內連續發售)，L'Arc亦在10月初連續推出兩張作品，此外GLAY在11月左右也有新作發表，當然少不了ELT的份兒，從走勢看來難免有一番惡鬥的了。
■籌備已久的行動終於能夠付諸實行，到底會否有較理想的成果？
■全身懶筋應該是時候再次活動了。
■ 筆者正努力搜集有關目前J-POP各路人馬的資料，希望有機會(或有版位)製作特集，各位對這題材若有任何意見、建議或批評，歡迎來信切磋交流，同時亦請大家繼續支持革新後的《音樂園》。

山寺良牙の心からの一言

歳月は人を待たず、僕も「ゲームプレイヤーズ」に二年に経ちました。この二年間、悲しい事、嬉しい事、辛い事、色々な事も学びました。そして、色々な人も出会いました、特に、好きな女の子も出会っていました。でも、僕の性格は内気なので「積極ではない者」(読者の皆さんは知っているはずです)、今まで、まだ片思いにしています。最後に、彼女は別の人と付合って、今は幸せって感じです。僕は負けた、完敗です、でも、いつの日か、館林見晴のような女の子に出会うかもしれない、ねっ。
まっ、そんな事ほって置いて、来年の事を考える方がいいかな？来年、僕は日本の大学または専門学校に進学つもりです、そして、声優専門学校に進学または並行してます。最後は声優はなります。でも、この道はとっても長いですから、今、一番大切な事はお金を貯める事です(社長、編集長、給料を上がってくれませんかい？)。そして、いつの日か、僕の夢は叶いますね。
最後の最後、読者の皆さん、全「ゲームプレイヤーズ」の同僚、日本に転居した畑山殿も、これからまた宜しく御願い致します。
前回編集者の話の答え：写真の声優はサクラ大戦——真宮寺さくら役の「横山智佐」でーす、それは１９９２年に撮った写真でーす。

「山寺良牙心中想說的話」譯文

真是歳月不留人，本人在《遊戲誌》也有兩年的光景了，在這兩年中遇到了不少的事，有傷心的事、有開心的事、有辛苦的事，當然也學到了不少知識。而且還認識了不少人，特別是遇上自己心儀的人；可是由於本人性格比較內向「不積極的人」(各位讀者是應該知道的)，結果到現在還只是單思，最後她還與別的人交往，看來十分幸福的，而本人也算得上是完全的慘敗；但是，本人始終覺得，不知何時，可能會遇上像館林見晴般的女孩也説不定。
唔-，暫時放下這事不理，倒不如想想來年的夢想。來年，本人希望考入日本的大學或專門學校，之後順道一起上「聲優專門學校」，最後成為一名聲優；但這路途實在太長遠，現在最重要的反而是儲足學費(老闆、老編、你們知該怎做的「説笑的」)。最後，這個願望過了一段日子後，雖不知何時便會實現的。
真的是最後，今後也請各位讀者、所有《遊戲誌》的同事及已移居到日本的HATAYAMA先生，今後也請多多指教。
上回編者話答案：該相片的人就是《櫻大戰》飾演「真宮寺櫻」的聲優「橫山智佐」，而該相片是於1992年攝的。

悶絕！！ 小健健的屎撈屁地獄鎮魂曲！！

老麥今回這點子著實利害，居然來個一日一隻屎撈屁這妙絕行著。弄到不少好此道者不是食足28日老麥，差點連自己也變了爆炸紅髮的「襪湯爐叔叔」；就是竄上深圳來個大搜括，一日之內換了他甚麼的廿來三十隻，更有雜誌來了個甚麼「深圳屎撈屁搜括全攻略」，實在活該。
更甚者，很多人受到期另一半的欺壓甚至精神虐待，在完全非自願的情況下受命去吃這28日的老麥，令其身心都受到極大的創傷，更成為整個事件中最大的受害者。
不過最慘的還是那些薯條。因為要換屎撈屁，就一定要食餐。食餐的話，起碼會有客中薯條。就是因為換屎撈屁的熱潮太過熱烈，人人不惜一切的去食餐，令到薯仔的要求大大增加。他們被切成一條條的，再被油炸，這也算了。而由於人們食餐的目的，是換屎撈屁，不是食薯條。所以，很多薯條弟兄就是這樣的白白犧牲。又由於這樣犧牲的薯條弟兄數目實在太多，若他們的陰魂得不到超渡，最後也許會變成特攝片中的甚麼「薯條怪人」。一邊喊著「薯條薯條薯條薯條~~！！」一邊把人變成屎撈屁。
實在太恐怖了。可憐的薯條們，請安息吧。



KOTARO

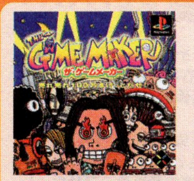
你要記着，天下間，沒有甚麼大不了的事，就算……

下回放映

NEW GAMES OF 9/24~10/7

PlayStation

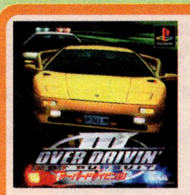
9/23


THE GAME MAKER~勁賣100萬盒！~
ACCELER
5800日圓
SLG


END SECTOR
ASCII
5800日圓
RPG


心跳PRETTY LEAGUE女青春日記
XING ENTERTAINMENT
5800日圓
SLG


STREET GORGEOUS KING
ENIX
5800日圓
TAB


OVERDRIVIN'III
EA SQUARE
5800日圓
RAC


三國志2
KOEI
5800日圓
SLG


CAPCOM GENERATION~第2集 魔界與騎士~
CAPCOM
5800日圓
ACT

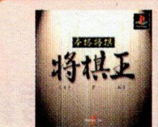

街頭霸王EX Plus α (THE BEST)
CAPCOM
168港幣（行貨）
FIG


STARLIGHT SCRAMBLE 戀愛候補生
KSS
5800日圓
SLG


神氣十足組
講談社
4300日圓
PUZ



織田信長傳
KOEI
6800日圓
SLG


本格將棋「將棋王」
WARASHI
1980日圓
TAB

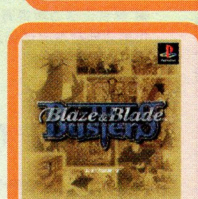

DESTREGA
KOEI
328港幣（行貨）
FIG


上海 真的武勇
SUNSOFT
5800日圓
PUZ


迷你四驅 爆走兄弟LET'S AND GO!! WGP HYPER HIT (THE BEST)
JALECO
2800日圓
SLG

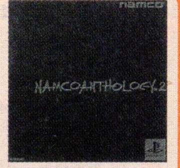

DX億萬富翁遊戲II
TAKARA
5800日圓
TAB


KNIGHT & BABY
TAMSOFT
5800日圓
RPG


Blaze & Blade Busters
T & E SOFT
4800日圓
ARPG

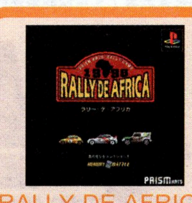

第五元素
HUDSON
5800日圓
ACT


ADVANCED V.G. 2
TGL
5800日圓
FIG


NAMCO ANTHOLOGY 2
NAMCO
5800日圓
ETC

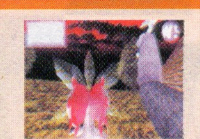

SENTIMENTALJOURNEY
BANPRESTO
6800日圓
TAB


星球大戰MASTERS of TEARS KASI
BPS
5800日圓
FIG


RALLY DE AFRICA
PRISM ARTS
5800日圓
RAC



成為駕駛員吧!
PACK IN SOFT
5800日圓
SLG



KING'S FIELD III (THE BEST)
FROM SOFTWARE
2800日圓
ARPG



最強之圍棋
伊藤忠商事
7800日圓
TAB

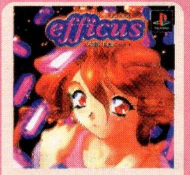


GUARDIAN RECALL~守護獸召喚~
XING ENTERTAINMENT
385港幣(行貨)
SRPG



WINNING POST 3 PROGAME' 98
光榮
6800日圓
SLG

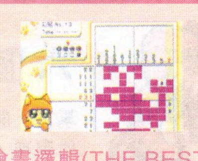
10/1



efficus傳情達意
元氣
6800日圓
SLG



BEAT MANIA節拍狂熱
KONAMI
328港幣(行貨)
SLG



繪畫邏輯(THE BEST)
SUNSOFT
2800日圓
PUZ



麻雀STATION MAZIN~麻神~(THE BEST)
SUNSOFT
2800日圓
TAB



幪面超人
BANDAI
5800日圓
FIG

SATURN

9/24



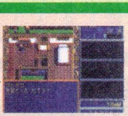
SOLVICE
ALTRON
6800日圓
ARPG



CAPCOM GENERATION~第2集 魔界與騎士~
CAPCOM
5800日圓
ACT



STREAM HEART
戲画
6800日圓
STG



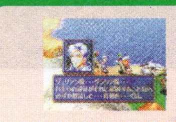
The Legend Of Heroes I & II英雄傳說
GMF
5800日圓
RPG



DIGITAL MONSTER VER.S
BANDAI
5800日圓
SLG



麻雀學園祭DX
MAKE SOFTWARE
5800日圓
ETC



SHINNING FORCE III SCENARIO.3冰壁之邪神宮
SEGA
4800日圓
SRPG

10/1





機動戰艦NEDESICO THE BLANK OF 3 YEARS
SEGA
6800日圓
AVG



拳皇COLLECTION
SNK
6800日圓
FIG



初戀物語
德間書店
5800日圓
SLG



BACKGUINER飛翔編「叛逆之戰場」
VING
5800日圓
SLG



電車GO!EX
TAKARA
5800日圓
SLG



櫻通訊 REMAKING MEMORIES
MEDIA GALLOP
6800日圓
AVG

COMING 嗡

劍笑缸　～番外篇

小年：「唔好殺人呀，死左人就唔好玩㗎啦！」
新曉越：「咁有咩好玩呀？」
小年：「玩呢個啦！叫做《雪割りの花》，SONY 將會喺 PS 出嘅自主影院遊戲。」
新曉越：「玩乜？唔係落毒殺人嘛？」
小年：「可以自己決定劇情，好似做導演咁，咁啱又係一個 GAME……」
新曉越：「幾時可以玩呀？」
小年：「11 月 26 日啦！兩隻 CD，賣 4800 日圓呢……」
新曉越：「點解你知咁多嘢？」
小年：「因為我又可愛，又純品，人見人愛，仲咁啱係一個靚女囉！」



■《雪割りの花》

六個制

某日，龍陽幹部得到一支筆，上面有六個制，佢冇水吹所以無所事事，就拎左嚟玩……
篤咗第 1 個制之後有一把聲：「SHIT！」聲音突然斷咗。
龍陽：「吓？！」
篤咗第 2 個制之後有一把聲：「有 GAME 玩！叫做《櫻大戰 帝擊グラフ》……」聲音又好突然咁斷咗。
龍陽：「果然神奇！」
篤咗第 3 個制之後有一把聲：「細路，牙蟲村喺邊度呀？」。
龍陽：「I DON'T BELIEVE！」
篤咗第 4 個制之後：「唔係呢度有得玩，係 SS 呀！全部都係迷你遊戲……」照常理，都係突然斷咗。
龍陽：「喂喂？」佢開始覺得有人喺入面
篤咗第 5 個制之後：「預定 12 月發售，暫定售價為 4800 日圓」
龍陽：「最後一個……」
一把似是龍陽細佬，名為龍飛陽嘅聲音：「HIGH 波西 IS MINE～」
龍陽自此以後都唔敢掂支筆……



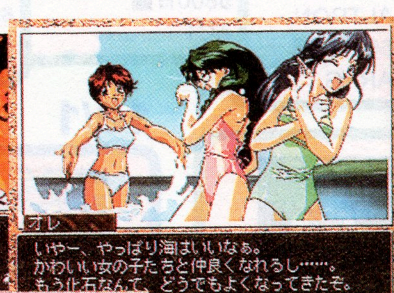
■《櫻大戰 帝擊グラフ》

心願

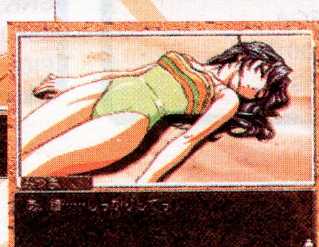
GAP 皮：「中秋節，最好係去睇燈飾」
濱期：「你貪心啲喎，有月餅食就算啦！」
GAP 皮：「我仲想喺海邊打麻雀，又可以泡泡妞呢。」
濱期：「你仲想點？」
GAP 皮：「玩臭作玩厭咗，想玩新 GAME。」
濱期：「咁你玩下呢個 SETA 出嘅《SUMMER WALTZ～REAL麻雀 ADVENTURE》啦！包你可以滿足晒又打牌又泡妞嘅心願啦！」
GAP 皮：「幾時有呀？我趕住去同周公死鬥呀」
濱期：「11 月 5 呀！預定 6800 日圓呀！」











■《SUMMER WALTZ～REAL麻雀 ADVENTURE》

帶

長官：「有冇新嘅帶？」
格仔：「有」
長官：「會唔會係鹹帶嚟先？」
格仔：「就算係，都係公司嘅……」
長官：「咁，有冇新嘅 GAME？」
格仔：「有，《鍊金術士2》。GUST嘅新GAME，玩法同上集一樣，但係追加咗兩個新調合方法，造型都唔同咗。」
長官：「會唔會係鹹 GAME 嚟先？」
格仔：「唔係，呢隻係預定今年內發售嘅GAME，價格未定。如果你要，我都幫你唔到。」
長官：「有冇魚？」
格仔：「有，而且係鹹魚，啱唔啱？」


■《鍊金術士2》

繼續吹吹水

餓他羅：「睇死你都會碌完之後篤啲嘢出嚟喫啦！」
寧息滴耳：「試下我嘅空中追打COUNTER無敵 GUARD 不能吹飛 GUARD CRUSH超重擊啦！」
餓他羅喺佢未噏完之前，己經發現在一隻GAME《MONSTER ☆ RACE》啦！
寧息滴耳：「看我的爆漿……珠（註：ABC同按），POWER MAX！」
餓他羅喺佢又篤嘢果陣，見到呢個 KOEI 嘅《MONSTER ☆ RACE》係一隻怪物養成GAME，仲可以將比賽之中贏返嚟嘅怪物合體添，將會喺 12 月發售，價格為4800日圓……
寧息滴耳：「大佬！你啲水有冇吹得仲勁過我？咁短時間可以做咁多嘢？」

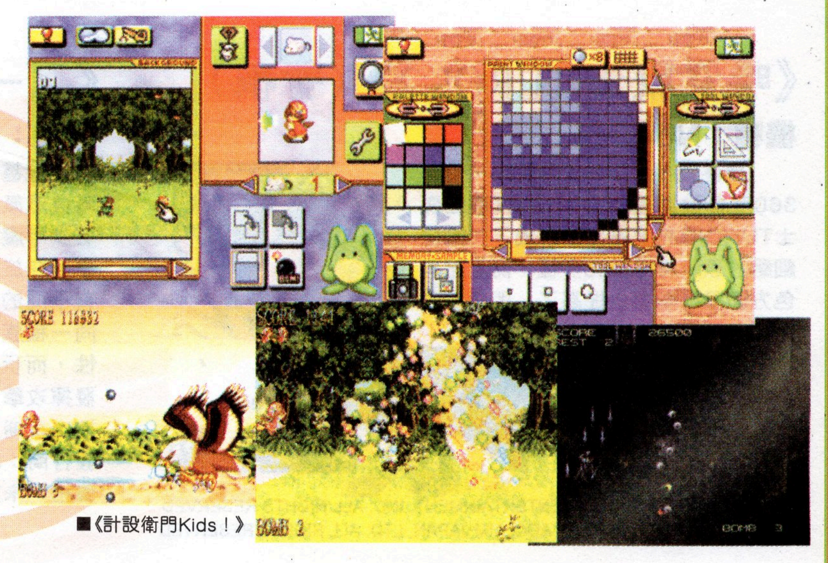




■《MONSTER ☆ RACE》

對話

乙某：「你枱頭果包係……」
甲某：「拙者十分喜愛之餅干也……」
乙某：「喜愛？定係愛人送㗎？等我偷左佢先，哈哈哈……」
甲某：「可惡！不要迫拙者出手！」
乙某：「你已經逃唔出我嘅魔掌啦，呵呵呵呵呵（高八度笑聲）」
甲某：「咁，不如我同你玩《計設衛門 Kids！》啦！你唔好偷我包餅。」
乙某：「將《計設衛門》簡化咗嘅版本丫嘛，易用左好多，不過……」
甲某：「你意思係指要你同拙者等到10月22日先可以玩呢個 5800 日圓嘅 ATHENA 出嘅遊戲，太耐？」
乙某：「唔係，係我偷咗我要偷嘅嘢啦！走囉……」


■《計設衛門Kids！》

畫面全屬開發中

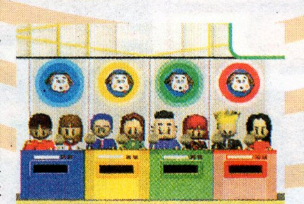
遊戲雜煮

呢個係新加嘅欄目，會精選地為各位介紹一啲最新發現嘅遊戲資料，記得密切留意啦！

《一日萬日圓問答王》

機種：PS

玩甚麼？：一個以著名日本電視問答節目「100万円クイズハンター」為題材的遊戲，內容當然是關於問答比賽啦！裏面的分組比賽、主持人人選等等都是和電視版本沒分別的，唯一不同就是由玩者去答問題，及沒有獎金啦！



推出日期：預定12月

發行商：富士通(PASOKONNSHISUTEMUSU)

價格：5800日圓



《頭文字D》

機種：PS

玩甚麼？：這是一個以同名人氣漫畫改編的賽車遊戲，玩者除了可以參與賽車之外，還可以體會到故事主角拓海，在原作中的故事和經歷。遊戲除了有華麗的背景之外，還有豐富多種的車可以選用。



推出日期：預定12月

發行商：講談社

價格：5800日圓



《ECSAFORM》

機種：PS

玩甚麼？：一個SF味道濃厚的戰略角色扮演遊戲，戰略以外還要解決謎題。故事講述一些稱為「虫」的擁有自律性的機械，突然發生了暴亂，而令到文明開始衰退。而身為改造人的(SUSERI)和人造人(BIDO)就在這個未知的不思議世界中冒險。



推出日期：預定99年1月

發行商：BANDAI VISUAL

價格：預定6800日圓



《COOL BOARDERS 3》

機種：PS

玩甚麼？：相信很多人都玩過「COOL BOARDERS」吧！這次它又捲土重來，推出第3集了，不但採用MOTION CAPTURE技術來造出更真實的動作之外，還有36條山岳賽道讓玩者選擇，當然TOURNAMENT和其他模式也健在。



推出日期：預定11月26日

發行商：UEP SYSTEM

價格：預定5800日圓

《時空戰士TUROK2》(暫稱)

機種：N64

玩甚麼？：第三人身視點，可以360度轉動視點的射擊遊戲《時空戰士TUROK》將要推出第二集了。圖像細緻的恐龍將增至30多種，而且敵角色方面思考能力也提高了，即是說會更難玩。

推出日期：預定今年冬季

發行商：ACCLAIM JAPAN

價格：未定

《ズール》(暫稱)

機種：N64

玩甚麼？：故事講述在一個充滿自然氣息的大陸(ZU-RU)上，一名少年魔獸師，開始收集怪獸的故事。在旅途中會有大大小小個性各有不同的魔獸等待着玩者，即使是同一種族也可以有不同的能力和個性，而玩者就要將牠們好好配合來發揮攻擊力。



推出日期：預定12月

發行商：IMAGINEER

價格：未定

20週年紀念活動

歡送九七年香港街機及家庭機最歡迎的格鬥對戰遊戲，拳皇'97

迎接九八年香港街機及家庭機最熱門的格鬥對戰遊戲，拳皇'98

SNK®

秋季新作展覽會
&
"真"拳皇'98開幕戰

主辦

SNK ASIA LTD, 精密電腦公司

協辦

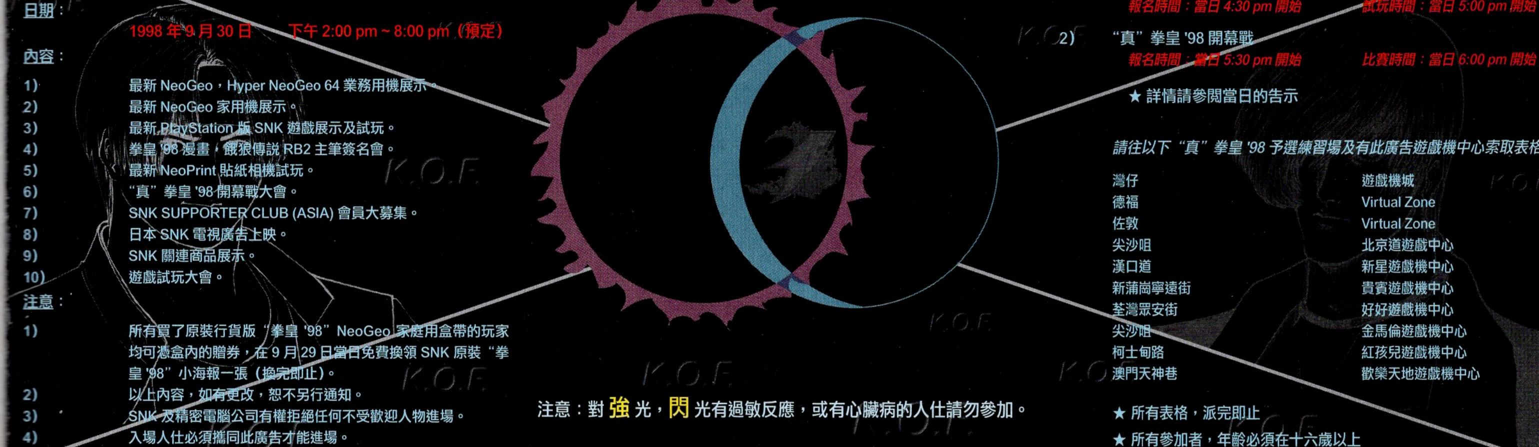
SONY COMPUTER Entertainment (H.K.) Ltd., 鄺氏製作公司, Game Player, Game Weekly

協力

吉達貿易公司, Game Plus, Game 世紀 (東 Touch)

以上排名不分先後

圖片設計：海森明



SNK ASIA LTD.
SUITE 807, TOWER 1, THE GATEWAY, 25 CANTON RD., TSIM SHA TSUI, KOWLOON, HONG KONG.

COMPUTER PLAZA CO.
G/F, 111 FUK WING STREET, SHAM SHUI PO, KOWLOON, HONG KONG.







Virtual Dolls
古語云：苗條娥女，君子好俅。
山寺良牙、ABO權威製作
《遊戲誌》10月增刊號
家庭遊戲史上登場的500位美少女盡在一書
限量發行5000冊
每本港幣40元正
10月與《心跳回憶》中文PC版同時登場